

第28巻第19号 2012年10月26日発行・発売
月刊ニュータイプ12月号増刊
ニュータイプ スペシャル
Newtype®
THE MOVING PICTURES® MAGAZINE
price 950 yen
Special
表紙イラスト
蒼樹うめ
描き下ろし図書カード
100名
プレゼント!
B2ポスター
「アルティメットまどか」
スペシャルピンナップ
高河ゆん
南方純
CVインタビュー
悠木碧
斎藤千和
喜多村英梨
水橋かおり
野中藍
加藤英美里
希望に
たったひとつの
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
[前編]始まりの物語／[後編]永遠の物語
新房昭之総監督取材総括ほか制作スタッフインタビューなど、「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」を、この1冊でふり返る!! あの感動をもう一度……


一番くじ
魔法少女まどか☆マギカ
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA
BANPRESTO
一番くじ600
Ichiban KUJI
「アルティメットまどか」が降臨！
遂に、一番くじに
A賞
きゅんキャラびねっと
アルティメットまどか
全1種 全高約10cm
B賞
鹿目まどか 全1種
ちびきゅんキャラ & ステージセット
ちびきゅんキャラ：全高約6.5cm
ステージ：全長約10cm
C賞
巴マミ 全1種
ちびきゅんキャラ & ステージセット
ちびきゅんキャラ：全高約6.5cm
ステージ：全長約10cm
D賞
暁美ほむら 全1種
ちびきゅんキャラ & ステージセット
ちびきゅんキャラ：全高約6.5cm
ステージ：全長約10cm
E賞
美樹さやか 全1種
ちびきゅんキャラ & ステージセット
ちびきゅんキャラ：全高約6.5cm
ステージ：全長約10cm
F賞
佐倉杏子 全1種
ちびきゅんキャラ & ステージセット
ちびきゅんキャラ：全高約6.5cm
ステージ：全長約10cm
■ 商品名：一番くじ 魔法少女まどか☆マギカ ■ 発売日：2012年10月下旬発売 ■ 価格：1回600円（税込）
■ 9等級全21種＋ラストワン賞 ■ 販売：ローソン、HMV（お取り扱いのない店舗もございます。）
魔法少女まどか☆マギカ × BANPRESTO
©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Partners・MBS
CRANEKING
■ 商品名：魔法少女まどか☆マギカ ゴムひも付マスコット2
■ 登場旬：2012年10月中旬登場
■ 全4種
■ 非売品（クレーンゲーム用景品）
大好評の魔女アイテムがゲームセンターに出現！
更に魔女アイテム企画中！
約15cm
株式会社バンプレスト
商品に関するお問合せ（株）バンプレストお客様相談センター
04-7146-1101 月～金曜日（祝日を除く）10時～17時
※写真と商品とは、多少異なる場合がありますのでご了承ください。※発売・登場時期は予告なく変更になる場合がありますのでご了承ください。
※「一番くじ」及び「きゅんキャラ」はバンプレストの登録商標です。
バンプレストの景品情報はコチラ！
パソコン：http://1kuji.bpnavi.jp/mmc
モバイル：http://bpnavi.jp/t/mmc-28



YUN KOUGA 高河ゆん

やっぱまどかとほむらは、いちばん好きな組み合わせですね……。ほむらけなげすぎる。劇場版、おめでとうございます!! ●こうが・ゆん／漫画家。現在ニュータイプにて「悪魔のリドル」(作画：南方純)好評連載中



他の人があまり描かなさそうな組み合わせ（多分）をあえて描いてみました。でも実は皆いっしょにコンビを組んで戦っていたり、師弟関係だったりと意外に接点があったり。●みなかた・すなお／漫画家。現在「ニュータイプ」にて「悪魔のリドル」（原作：高河ゆん）好評連載中

南方純 SUNAO MINAKATA



表紙＝劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
原画＝蒼樹うめ
表紙デザイン＝外立泰介
タイトルロゴ＝朝倉哲也
表紙製版者＝乾正美（大日本印刷）

Newtype Special
THE MOVING PICTURES. MAGAZINE
December 2012
CONTENTS
劇場版 魔法少女まどか☆マギカ



永遠の物語
少女は家族を大事に思い
少女は仲間を大切に思い
そして、大切な人の
幸せを願った……
魂が闇に飲まれたとき
魔女へと変わる……
絶望を知った少女は
戦いの手を
止めることはできない
悲しみを断ち切るまで……
つらい結末を変えるまで……
仲間から託された
希望の種が芽吹くまで
少女は時を超え戦いつづける
繰り返し……繰り返し……
それは、永遠の物語
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA



いつもそこにあった
日常

いつもの日常と変わりゆく世界

今日もいつもと変わらない朝が始まろうとしている。鹿目まどか、14歳。見滝原中学校に通う、中学2年の女の子。家族構成は、バリ（バリの）キャリ（アウーマン）の母・詢子と家事が上手な父・知久、歳の離れた弟・タツヤの4人家族。

大切なものは、家族と友達。将来のことは……まだよくわからない。それでも、いつも毎日をひたむきに頑張っている。とりわけていいこともないけれど、特別不満や悩み事もない、平穏な日々。クラスメイトの美樹さやか、志筑仁美たちと過ごす、楽しい時間。それが、これまでまどかが過ごしてきた〝日常〟だった。

きっかけはほんのささいなこと。選択の連続でできている人生の、ふとした〝選択肢〟のひとつがすべての始まりだった。まるで並べられたドミノが連なって倒れ、1本の道筋を描き出すように、最初の〝選択〟がまどかの未来を決定付けた。分岐し、交差し、巻き戻される道筋の中で、めざすゴールはたったのひとつ。まどかの知らない場所で、まどかを巡る運命の歯車はまるで精密な機械仕掛けの玩具のように、今も複雑な回転を続けている。

まどかは、まだ知らない。これから彼女の身に降りかかる過酷な運命を。自分自身に秘められた、世界を変える絶大な魔法の力を。いつもと同じに見える穏やかな街並みの裏に、これまで知り得なかったもうひとつの世界が隠れ潜んでいる。

その未知への扉が今――開かれようとしている。

ひとりの少女・鹿目まどかの日常は、ごくありふれたものだった。優しい家族と友達に囲まれ、ゆったりと過ぎ去っていく毎日。それが、永遠に続くと信じていた





「残さないで食べてね!」



毎朝の朝食の準備は、知久が担当。庭で育った採れたての新鮮野菜がテーブルにずらりと並ぶ。朝寝坊の母を起こすのは、まどかとタツヤの仕事。これが、鹿目家のいつもの朝の風景。慌ただしい朝の身支度のなか、洗面所で過ごすひと時は、帰りの遅い詢子が大切にしている、まどかとのコミュニケーションの時間。こんな温かい家族に囲まれて、まどかはすくすくと育った





まどかの家族



母親

鹿目詢子（かなめじゅんこ）

CV:後藤邑子

鹿目家の大黒柱。仕事のできる敏腕キャリアウーマンだが、言動の端々にヤンチャだった過去の勇姿が見え隠れする。ガラは悪いが、何よりも家族を一番大切にする心優しい母親



父親

知久（ともひさ）

CV:岩永哲哉

仕事に生活のすべてを捧げている詢子をしっかりサポートする良夫賢夫なパパ。鹿目家の家事は、基本的に知久が一手にまかなっている。料理の腕は、一流シェフに負けないレベルらしい



弟

タツヤ

CV:水橋かおり

いちばん手のかかるお年ごろ、3歳の弟・タツヤ。見るもの触れるものすべてが新鮮で、テンションはつねにMAX状態。家族のみんなから愛される、鹿目家のアイドル的存在



変わらない朝

クラスメイトのさやかと仁美と、いつもの場所で待ち合わせ。気の置けない友達と、他愛もないおしゃべりをしながら学校までの道のりをのんびりと歩く。今日の議題は、仁美がもらった今月２通目のラブレターについて。なぜだかいつも話題は尽きない。笑顔と笑い声が弾ける。そして気がつくともう、学校にたどり着いている。そんな平凡でありきたりな日常が、これまでのまどかのすべてだった。少なくとも、このときまでは





「おっはよー!」







その朝、クラスに黒髪の美少女が転校してきた。少女は、みずからを〝暁美ほむら〟と名乗った。周囲を寄せ付けない不思議なオーラをまとったほむらは、まどかをクラスから連れ出し、忠告めいたことばを残す。そのことばの意味がわからず、戸惑うまどか。それが、まどかとほむらの〝出会い〟だった



「……暁美ほむらです。よろしくお願いします」

〝魔法少女〟との出会い

「鹿目まどかさん、あなたがこのクラスの保健係よね？」







DIALOG

まどか×ほむら

ほむら「鹿目まどか。
あなたは自分の人生が貴いと思う？
家族や友達を大切にしてる？」

まどか「え、えっと……。
わ、私は――、大切……、だよ。
家族も、友達のみんなも。
大好きで、とっても大事な人たちだよ」

ほむら「本当に？」

まどか「本当だよっ、ウソな訳ないよ!!」

ほむら「そう。……もしそれが本当なら、
今とは違う自分になろうだなんて、
絶対に思わないことね。
さもなければ、すべてを失うことになる」

まどか「……え？」

ほむら「あなたは、
鹿目まどかのままでいればいい。
今まで通り、これからも」

訪れた出会いと変化

DIALOG
まどか×さやか×仁美

さやか「えーっ!?　何それ?」

まどか「わけわかんない、よね……」

さやか「文武両道で才色兼備かと思いきや、
実はサイコな電波さんかーッ!
どこまでキャラ立てすりゃあ
気が済むんだ、あの転校生は!?
萌えかッ?　そこが萌えなのかッ!?」

仁美「まどかさん、
本当に暁美さんとは初対面ですの?」

まどか「う〜ん、常識的にはそうなんだけど……」

さやか「何それ?
非常識なトコで心当たりがあると?」

まどか「あの、ね……。ゆうべ、あの子と
夢の中で逢ったような……」

さやか「すげーッ、
まどかまでキャラが立ち始めたよッ」

まどか「ひどいよぉ……
私、真面目に悩んでるのにィ……」

さやか「あー、もぉ決まりだ!
それ前世の因果だわ。
あんたたち、時空を超えて巡り会った
運命の仲間なんだわ!」

仁美「夢って、どんな夢でしたの?」

まどか「それが……、
なんだか良く思い出せないんだけど……、
とにかく変な夢だったってだけで……」

仁美「もしかしたら、本当に暁美さんと
会ったことがあるのかもしれませんわ」

まどか「えっ!?」

仁美「まどかさん自身は覚えていない
つもりでも、深層心理には彼女の印象が
残っていて、それが夢に出て来たのかも
しれません」



「あの、ね……。ゆうべ、あの子と夢の中で逢ったような……」





放課後、行きつけのファーストフード店で、仁美とさやかにほむらとの一件を相談するまどか。会ったことがないはずなのに、会ったことがあるような気がする。夢のような記憶の中に、かすかに残るほむらの面影──。「もしかしたら、本当に暁美さんと会ったことがあるのかもしれませんわ」。仁美のことばがいつまでもまどかの心に強く残った









「助けて……助けて……
まどか……僕を……助けて……」







仁美と別れ、さやかといっしょにCDショップを訪れたまどか。そのとき、頭の中に不思議な声が響き渡る。助けを求める声に導かれ、人気のない工事現場に足を踏み入れたまどかは、そこで見たこともない傷ついた謎の生物を目にする。そしてそこに、この場に似つかわしくない衣装に身を包んだほむらが現われて──



劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」
［前編］始まりの物語 主題歌

ルミナス

繊細で華奢な〝少女の歌声〟が魅力のClariSが歌う、劇場版［前編］オープニング主題歌。テレビ版主題歌「コネクト」から一歩踏み込んだ内容の歌詞が印象的。ピュアにはじけるメロディと歌声は、新たな物語の幕開けにふさわしい



SME Records／初回生産限定盤（CD+DVD）「魔法少女まどか☆マギカ」ワイドキャップステッカー(TYPE-A)／税込1575円



SME Records／通常盤（CD）初回プレス分のみ「魔法少女まどか☆マギカ」ワイドキャップステッカー（TYPE-B）／税込1223円


SME Records／期間生産限定盤（CD）「魔法少女まどか☆マギカ」描き下ろしデジパック仕様／税込1300円



ClariS ［クラリス］

ARTIST PROFILE

ネット上の音楽活動から見いだされ、異例のメジャーデビューを果たした女性2人組のアイドルユニット。テレビ版OP曲「コネクト」に続き、劇場版のオープニングでも彼女たちの歌声が響き渡る。しかし、その正体はいまだ多くの謎に包まれている。SME Records所属。

ARTIST COMMENT

――「ルミナス」を歌ってみていかがでしたか？

クララ　今回は全体的に優しく歌うことを意識しました(*^^*)　歌詞については、スタッフさんとアリスとで話し合いながら進めていったので、2人の気持ちが同じ方向に向いて歌えたと思います。

アリス　今回、レコーディングまでの練習期間がいつもよりもあったので、クララとどうすればより伝えられるのか、2人のイメージや、歌の強弱を、たくさん話し合ってレコーディングに挑みました!!　しっかりと確認していたので、安心しながらレコーディングすることができたかと思います(*´▽`*)「自分が少女だったころの気持ちと今の自分の気持ちを想像して歌い分けて」という指示があり、自分なりに歌い分けたのですが……切り替えが難しかったです。

クララ　〝決めた誓い辛くて倒れても君のココロを守るため〟というところで、友達や大切な人に対しての強い気持ちが感じられてとても好きです(´μ_μ`)

アリス　最後のサビの〝諦めない想いいつしか～君の側にいよう〟の部分です(//▽//)　私は、夢や願いは諦めないで追いかけていればいつかは叶うと信じて、どんなに辛くてもいつも笑顔でいるように心掛けているので、今回、活字として目にし、自分の想いを確信できたので、とても思い入れが強いです。たくさんの人が目の前にいて、想いが届くようにと想像しながらレコーディングしたので、皆さんに届くといいなぁ(*^^*)



5人の魔法少女、再び

テレビ版放送終了から1年半。5人の魔法少女たちが劇場の大スクリーンで奇跡の再会を果たす。劇場版クオリティで描き下ろされたOP映像は、手を取り合うまどかとほむらのシーンからスタート。時をさかのぼり、まどかの誕生から現在までの歩み、幼いまどか・さやか・仁美の団らんに、マミ・杏子・ほむらの契約前の姿まで、5人の少女の背景を詩的に描いている





後輩を教え導く
ベテラン魔法少女
魔女の魔の手から街の平和を守るため、人知れず過酷な戦いを繰り広げてきた歴戦の魔法少女。まどかたちと同じ、見滝原中学校に通う3年生。おっとりした物腰や外見に反して、魔法少女としての能力値は極めて高い。家族はおらず、広過ぎるほどのマンションでひとり暮らしをしている。来客がうれしいらしく、お手製のお菓子やいれたての紅茶でいつもまどかたちを手厚くもてなしてくれる。先輩の魔法少女として、後輩のまどかやさやかに惜しみなくさまざまな助言や力添えを与える頼もしい存在。しかしその優しさは、抱える寂しさの裏返し。想像を絶する孤独と、マミは必死に戦っていた。
巴マミ
TOMOE MAMI
CV:
水橋
かおり
MAGICAL ITEM
マミの戦闘スタイルは、遠く離れた位置から敵を殲滅する遠距離攻撃タイプ。メインで使用する武器は、銃身や銃底に美麗な装飾が施されたマスケット銃。無限に出現するこれらを使った連続射撃のほか、巨大な重火器による必殺技「ティロ・フィナーレ」などを得意とする。ソウルジェムのカラーはオレンジ

「ちょっとひと仕事、片付けちゃっていいかしら」













異空間へと変わった改装中のフロアに現れたマミ。まどかとさやかにひと言声をかけると、軽やかなステップで踊るように変身する。髪飾りの花を象徴するように色とりどりの花とともにフィニッシュ





軽快にステップを踏む足もとから、魔法少女のコスチュームがマミの体を包み込んでいく。スタイルのよさを際立たせるコルセットと、ひざ下までをカバーするブーツを装着して、変身は完成。とびっきりのウィンクがまぶしい

蒼樹うめ キャラクター原案



■制服

柔らかな鉛筆の描線で描かれた、マミのキャラクター原案。最終稿よりも、やや優しげでおっとりした雰囲気。原案では、純白のタイツに赤い靴を履いている

■変身後

蒼樹がデザインした原案が、ほぼそのままの形で魔法少女のコスチューム設定に採用されている。キャラクターによってバラエティに富んだデザインが楽しい

設定画 魔法少女ver.

ソウルジェムと同じオレンジがテーマカラーの、マミの魔法少女装束。変身後、ソウルジェムは髪留めの中央を飾る宝石へと変化する。フレアに広がるスカートが印象的















助けを求める謎の声に導かれ、薄暗い工事現場に迷い込んでしまったまどか。そこに現われたほむらは、声の主である瀕死の小動物を引き渡すようまどかに迫る。駆けつけたさやかのとっさの機転で逃げ出した2人だったが、魔女が生み出す結界世界に囚われてしまう。絶体絶命の危機を救ったのは、同じ見滝原中学校に通う3年生・巴マミだった。まどかとさやかの前で魔法少女に変身したマミは、瞬く間に襲い来る魔女の手下たちを駆逐する。そしてほむらに啖呵を切る。「飲み込みが悪いのね……見逃してあげるって言ってるの」

「あぶなかったわね。でももう大丈夫」



謎の生物・キュゥべえの生命を救ったまどかとさやかは、魔法少女の候補に選ばれた。魔法少女の先輩であるマミは2人に魔法少女の秘密をレクチャーし、魔法少女の体験コースとして、自分の魔女退治を手伝うよう提案する



「2人ともしばらく私の魔女退治に付き合ってみない？」

設定画 制服ver.

原案の白タイツは、ダークブラウンに変更。それに合わせて靴は白色になった（靴の後ろのリボンは原案のデザインを踏襲している）。巻き毛の髪は金髪、瞳の色はアンバー（琥珀色）で、どちらもイメージカラーのオレンジに近い。制服は全学年すべて共通の模様





CAST COMMENT
巴マミ役／水橋かおり

——再びのアフレコ、どのように臨まれましたか？

あのときの精いっぱいをもう一回やるには、どうしたらいいのかな？ あの空気感を出せるのかな？ みたいな不安もありました。まったく同じにするのではなくよりよくするんだ、という当たり前の結論にたどり着くのに時間がかかりましたね。現場の雰囲気自体は、相変わらず、まどか好きが集まってつくってる！ という感じ（笑）。今回も空き時間の雑談すら、まどかの話ばかりです。

——物語のすべてを知った上で、あらためてマミを演じて、いかがでしたか？

最後の手前のシーンでまどかに対してタメ口というか柔らかな口調になる

PROFILE

●みずはし・かおり／アーツビジョン所属。8月28日生まれ。「この作品は、"考える"ことがおもしろい作品。考察するのが楽しいです！」



キュゥべえと契約するかどうかを決断する前に、マミに同行して魔法少女と魔女の戦いを体験してみることになったまどかとさやか。ターゲットは、前回の戦いで取り逃がしてしまった魔女。現場に残された痕跡を追い、一行がたどり着いたのは街外れの廃ビルだった。そしてそのとき、屋上から身を投げる人影が──







「大丈夫……。未来の後輩にあんまり格好悪いとこ見せられないものね!!」





変身したマミが間一髪、落下する女性の体を空中で受け止めた。意識を失ったその女性の首筋には、魔女に操られた者の印〝魔女の口づけ〟の紋章が刻まれている。これ以上、罪のない犠牲者を増やすわけにはいかない。呪いを生み出す魔女との直接対決のため、廃ビル内に張られた結界に侵入し、魔女の巣くう最深部をめざすマミたち。初めて目にする魔女との戦いに恐怖するまどかだったが、正義のためにその身を懸けて戦うマミの後ろ姿に、同時にあこがれの気持ちを抱くのだった

ほむらとの確執

無事に魔女を倒し、魔女の卵〝グリーフシード〟を手にしたマミたちの前に、再びほむらが姿を現わす。共闘を申し出るマミの提案を頑なに拒むほむらの態度が、2人の間の溝を決定的なものにしてしまう──















瞬間があるじゃないですか。テレビ版のときに台本でこのせりふを見て、これはよくあるシナリオ上の表記のブレかな? と思ったんです。なので、アフレコで調整したほうがいいかも? と当時聞いてみたのですが、これはこのままで、と虚淵(玄)さんに言われて。え? このまま? とひっかかったことがあったんです。でも、最後までこの物語を知ったあとには、あ、そうじゃなきゃダメだったんだ、って気づかされました。この描写があるから、同じ目線で話せる友達が欲しかったマミさんの孤独がわかるんだって、今回アフレコしていても、あらためて思い知らされて「虚淵さん、すごい!」と思いました。あとマミさんの戦闘はとてもスタイリッシュですが、ああいう綺麗なスタイルには一見葛藤はないように見えますけど、あえて理想の魔法少女像にこだわることで戦闘をある意味楽しみ、自分の心のざわつきを押さえ込んでいたのかも。そう考えると凄絶ですね……あくまで、個人的な解釈ですけれども。

──そのほか、今回の劇場版【前後編】を通して、どんなことを感じられましたか?

やっぱり、この作品は考えるのが楽しいんだなって。テレビ版のときも皆さんがいろいろ考察してくれていると聞いて、すごくうれしかったのですが、私もそういう考察が大好きです。そういう意味では、今回も新たな考察ポイントがたくさんですよね。戦闘シーンの描き方の差異であったり、さやかに髪飾りが加わったけれど、そのフォルテッシモの意味はなんなのか!? とか、もんもんとしてしまいます。あとは、まどかのお話として見たときに、すごくテンポがいい流れになってもいるので、なぜ、まどかがああいう結論を出したのか、という感情曲線がわかりやすく見えている気がして、それも良いなって思いました。

──次作、3本目の劇場版に期待していることを教えてください。

「映画にしたいと思っているんですよ」と打ち上げで虚淵さんが言ったその日から思っていることですが、誰が欠けることもなく、全員でまた参加できたならそれだけでもう私は十分です。そして、そこで彼女たちの新たな一面が、また見いだせるなら楽しみだな、って思います。

DIALOG
まどか×マミ

まどか「私って、昔から得意な学科とか、
人に自慢できる才能とか、
何もなくて……。
きっとこれから先ずっと、
誰の役にも立てないまま、
迷惑ばかりかけていくのかなって……、
それが嫌でしょうがなかったんです」

マミ「……」

まどか「でも、マミさんと会って……
誰かを助けるために戦ってるの、
見せてもらって……。
同じことが私にもできるかも
しれないって言われて……
何よりも嬉しかったのは、
そのことで……。だから私……。
魔法少女になれたなら、
それで願い事は叶っちゃうんです。
こんな自分でも、
誰かの役に立てるんだって、
胸を張って生きてゆけたら……
それが一番の夢だから」

マミ「……大変だよ？ 怪我もするし、
恋したり遊んだりしてる暇も
なくなっちゃうよ？」

まどか「でも、それでも頑張ってる
マミさんに……私、憧れてるんです」

マミ「憧れるほどのものじゃないわよ。
私……」

まどか「……」

マミ「無理してカッコつけてるだけで、
恐くても、辛くても、
誰にも相談できないし、
独りぼっちで泣いてばかり……。
いいものじゃないわよ。
魔法少女なんて」

まどか「……。マミさんはもう
独りぼっちなんかじゃないです」

マミ「そうね……、そうなんだよね」

まどか「!?」

マミ「本当にこれから私と一緒に
戦ってくれるの？ 側にいてくれるの？」

まどか「はい。……私なんかで良かったら」

マミ「まいったなぁ、まだまだちゃんと
先輩ぶってなきゃいけないのになぁ。
やっぱり私、駄目な子だ……」



「自分より強い相手は邪魔者ってわけ？いじめられっ子の発想ね」





やっと出会えた、魔法少女の重責を分かち合える大切な仲間。その仲間との関係を引き裂こうとするほむらは、マミにとって間違いなく敵だった。そして、またしても伝わらない想いに、ほむらは強く唇をかみしめる



恭介が入院する病院で、孵化する直前のグリーフシードを見つけたさやかとまどか。駆けつけたマミは、まどかとともに最深部をめざす道すがら、ずっと秘めていた本音の気持ちを語る



魔法少女の孤独

マミが魔法少女になった理由。それはただ〝生命を永らえるため〟だった。家族全員が生命を落とした悲惨な自動車事故。マミの生命の炎が消え去ろうとしたその刹那、キュゥべえが姿を現わした。――惨劇をただ独り生き延びたマミは、願いを叶えた代償として魔女と命懸けで戦う孤独な宿命を負った









「もう何も恐くない 私――、独りぼっちじゃないもの!」

何かを得るためではなく、眼前に迫った死から逃れるためにキュゥべえと魔法少女の契約を交わしたマミ。普通の少女としての幸せを失い、課せられた使命を果たすためだけに、ただ戦いに明け暮れる毎日。だけどもう今は違う。まどかのことばに、マミの孤独な戦いの日々は終わりを告げた。これからはもう独りじゃない。同じ絶望の世界で、共に刃を執り戦ってくれる仲間がいる。これまでこらえつづけてきた涙が、マミのほほを伝う。それは悲しい涙じゃない。温かくて優しい、うれしい涙だった







「体が軽い……こんな幸せな気持ちで戦うなんて初めて……」。かつて感じたことのない高揚感が、マミの体を包み込む。憧憬の眼差しで戦いを見守るまどかの存在を背後に感じながら、マミは軽やかに戦場を舞う。襲い来る手下たちをマスケット銃の乱れ撃ちで蹴散らすと、最後の大技「ティロ・フィナーレ」で一気に勝負を決めにかかる。その砲撃が魔女の体を貫き、マミたちが勝利の笑みを浮かべたその瞬間。巨大な牙が、マミの頭部を一瞬でかみ砕いた

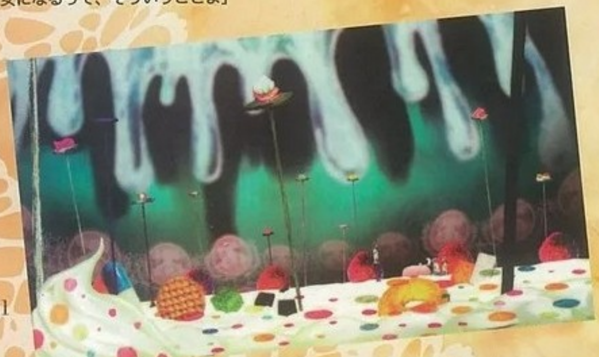






魔法少女の〝死〟

絶命したマミの体をなおも貪る魔女を前に、身を寄せ合い凍り付くまどかとさやか。すぐに契約して魔法少女になるよう促すキュゥべえのことばを遮るように、ほむらがそこに駆けつけてくる。マミの生命を奪った魔女を難なく撃破したほむらは、現実を受け入れられずにいる2人に冷酷に言い放つ。「目に焼き付けておきなさい――魔法少女になるって、そういうことよ」





佐倉杏子

SAKURA KYOKO

CV:野中藍

過酷な魔法少女の宿命を背負う覚悟

魔女との戦いの最中、生命を落としたマミの空席を狙い、見滝原市に現われた赤い髪の魔法少女。学校には通っておらず、住んでいる場所、生活ぶりなどのすべてが謎に包まれている。甘いものに目がないらしく、大抵何かしらの食べ物を口にしている。群れることを嫌う一匹狼タイプだが、気に入った相手には食べ物を分け与えようとする。ゲームセンターのダンスゲームが得意。正義感の強かったマミと異なり、杏子が戦う理由は〝自分自身のため〟。損得勘定でのみ動く、徹底的なリアリスト。それは、常に死と隣り合わせの戦場を生き抜いてきた杏子が勝ち得た〝信念〟だった。くだらない偽善や綺麗事は、杏子にとっては何の意味もないただの欺瞞に過ぎないのだった。

MAGICAL ITEM

杏子の武器は、巨大な穂先をもつ槍。リーチの長さを活かし、みずからの間合いで攻撃を仕掛け相手を翻弄する。また槍は鎖でつながれたいくつもの節に分離し、予測不能の変幻自在の攻撃を繰り出せる。ソウルジェムの色は赤。ワインレッドの髪&魔法少女の装束とともに杏子のイメージカラーを成している





左手の指輪が変化し生み出された槍を自由自在に振り回す杏子。重力を感じさせない身軽さで回転を続けるうち、その体を魔法少女の装束が包み込んでいく。トリッキーな杏子らしい変身アクション






足もとから全身を魔法少女のコスチュームが覆っていく。ムチのようにしなやかな曲線を描く武器が棒状の槍に変化していく一連のシーンは必見





「食物連鎖って知ってる？ガッコーで習ったよねぇ？」

蒼樹うめ キャラクター原案



■私服

ボーイッシュでアクティブな杏子の内面が反映されたふだんの私服姿。ヘソ出し＆ホットパンツが定番。ゲーセンがよく似合う(?)。髪の毛の色合い、襟周り＆ポケット部分の色が完成稿とやや異なっている

■変身後

他の魔法少女に比べて、すっきりしたデザインの杏子の魔法少女コスチューム。変身後、ソウルジェムは胸もとを飾る装飾品に変化。派手なアクションが信条の杏子らしい、動きを妨げない機能的なデザインだ



設定画 魔法少女ver.

杏子の魔法少女コスチュームの最終稿。蒼樹原案から、細部（胸もとのソウルジェム周り、スカートの色合い、手袋の有無など）に変更が加えられていることがわかる










「ふーん。あれがこの街の新しい魔法少女ね……」

マミ亡き後〝恭介の左手を治す〟という願いと引き換えに魔法少女となったさやか。そんなさやかのようすを遠く離れた展望台から眺め、見下したような態度をとる杏子。数々の修羅場をくぐり抜けてきた杏子にとって、さやかの軽率な行動は到底許せるものではなかった。マミの跡を継ぐのは自分だと、さやかに対して戦いを仕掛ける





「ちょっとちょっと何やってんのさ、アンタたち？」

初めての魔女退治に挑むさやかとまどかの前に、杏子が現われこう言い放つ。魔法少女は正義のために戦うのではない。あくまでソウルジェムを浄化するグリーフシードを手に入れるために、魔女と戦っているのだ、と。あいいれない信念をもつ両者は対立し、お互いを激しくを否定し合うのだった







設定画 私服ver.

蒼樹の原案をキャラクターデザイン・岸田隆宏がリファイン。チャームポイントの八重歯は、岸田のアイデアによるもの。いつも何かしら食べ物を口にしている杏子のキャラクター性を際立たせる、秀逸なアイデア



CAST COMMENT
佐倉杏子役／野中藍

——再びのアフレコ、どのように臨まれましたか？

もう一度やるっていうのはやはりプレッシャーがありましたし、テレビ版では1週間ずつ録っていた内容をきゅっと凝縮して2日間くらいで演じたので、ちょっと精神的にしんどい部分もありました。登場してさやかとバトルして教会のシーンがあって……と濃い時間を駆け抜けた印象があります。でも、それでもまた杏子を演じられて、杏子に会えて、うれしかったです。

——劇場版で、杏子を演じて、あらためて感じたことは？

杏子はマミさんがいなくなった後、ヒールな感じでみんなの前に登場するのですが、一度TVシリーズで、実はいい子だと知った後に今回再び演じた

PROFILE

●のなか・あい／青二プロダクション所属。6月8日生まれ。「アメリカのファンも作品を愛してくれていることが分かり、うれしくなりました」





ほむらとの共闘

ゲームセンターのダンスゲームに興じる杏子のもとに、ほむらがやってくる。先ほどのさやかとの戦いに水を差したほむらを心よく思わない杏子は、一顧だにせず用件を尋ねる。ほむらは「杏子側につく」ことを告げ、そして2週間後にやってくる〝ワルプルギスの夜〟に立ち向かうため、ともに力を合わせることを提案。そのことばを受けた杏子は一時停戦、その証として食べかけの菓子をほむらに差し出す

「食うかい?!」







「……惚れた男をものにするなら、もっと冴えた手があるじゃない？せっかく手に入れた魔法でさあ……」







ソウルジェムの〝真実〟

魔法少女の契約を交わした少女の魂は、肉体から抜き取られ〝ソウルジェム〟に形を変えられていた——。杏子でさえも知ることのなかった衝撃の事実。湧き上がる怒りに杏子はキュゥべえに激しく詰め寄る





自分自身のためではなく、想いを寄せる相手・恭介のために魔法少女となったさやか。そんな甘ったるい姿勢を責める杏子は、欲しいものはむりやりにでも魔法の力で手に入れればいいと悪態をつく。大切にしていた想いを踏みにじられたさやかの怒りが爆発。2人は再び刃を交えることになる——



ので、本番前のテストの芝居は、少し優しくなってしまったんです。温かさがにじんでしまうというか……。なので、本番では気を付けて演じました。あとは、これまでみなさまからいただいたお手紙など読んでいて「さやかと杏子の2人が好きです！」みたいに言ってくださる方が多かったこともあって、今回はよりさやかのことを意識してお芝居をさせていただきました。さやかのためにこんなに一生懸命になれたり、愛や奇跡を信じる姿に触れて、あらためて、杏子がまぶしくてうらやましいなって思いました。

——杏子のかわいいところはどんなところですか？

杏子って、さやかより早く魔法少女になっていたし、先輩っぽい感じなんですけど、でも、意外と何も知らないんだよなーって（笑）。劇場版でまとめて見てみると、キュゥべえのことばに「なっ……！」とか素直に驚いているシーンが、けっこう続くんですよね。そこが、かわいくて大好きです。

——野中さんはアメリカ・ボルチモアで行なわれたイベント「OTAKON 2012」にも「まどか☆マギカ」関連で参加されましたね。

はい！　虚淵（玄）さんと野中とで参加させていただいて、すごく勉強になりました。アメリカのファンの方もすごく熱くて、誇りをもって作品を愛してくださっていることがわかって圧倒されました。そのイベントがきっかけでアメリカ版の杏子の声優さんとも仲良くなれて。最近もメールで「来なよ！　もうすぐアメリカでも劇場版公開だよ！」と誘われて、ロ、ロスには行けない……。とたじたじしながらも、すごく盛り上がっているという話を聞いて、うれしくなっているところです。

——次作、3本目の劇場版に期待していることを教えてください。

とにかく早く台本が欲しいです。知りたいです、ストーリーを。どんな虚淵マジックがあるのかを！　個人的にはマミさんちでティーパーティとか、杏子も行けたらいいなあって思います。映像的には劇団イヌカレーさんの新しい魔女が見たいですね。

DIALOG
杏子 × さやか

杏子「あたしの祈りが家族を壊しちまったんだ」

さやか「……」

杏子「そのとき心に誓ったんだよ。もう二度と他人のために魔法を使ったりしない。この力はすべて自分のためだけに使いきるって。奇跡ってのはタダじゃないんだ。希望を祈れば、それと同じ分だけ絶望が撒き散らされる。そうやって差し引きをゼロにして世の中のバランスは成り立ってるんだよ」

さやか「……なんでそんな話をあたしに?」

杏子「……アンタも開き直って好き勝手にやればいい。自業自得の人生を、さ」

さやか「……それって変じゃない? あんたは自分のことだけ考えて生きてるはずなのに、あたしの心配なんかしてくれる訳?」

杏子「……アンタもあたしと同じ間違いから始まった。これ以上、後悔するような生き方を続けるべきじゃない。アンタはもう、対価としては高すぎるモンを支払っちまってるんだ。だからさ、これからは釣り銭を取り戻すことを考えなよ」

さやか「……あんたみたいに?」

杏子「そうさ。あたしはそれをわきまえてるが、アンタは今も間違え続けてる。見てらんないんだよ、そいつが」

さやか「……」




「ちょっと面貸しな。話がある」



ソウルジェムに秘められた真実を知り、落ち込むさやかを連れ出す杏子。向かった先は、杏子が生まれ育った朽ち果てた教会だった。そこで杏子は自らの過去をさやかに語り始める

「食いものを粗末にするんじゃねぇ。殺すぞ！」








杏子の過去

父親のために叶えたかった願い。それが逆に父親を追い詰め、何よりも大切だった家族を壊してしまった。同じ過ちは誰にも犯してほしくない。杏子はさやかに〝過去の自分〟を重ね合わせていた



「だからキュゥべえに頼んだんだよ……みんなが親父の話を真面目に聞いてくれますようにって」

杏子の家族



父

すべての人々の幸せを願い、世界を救済するために身を粉にして働きつづけた神父。行き過ぎた慈愛は、誰にも理解されず…



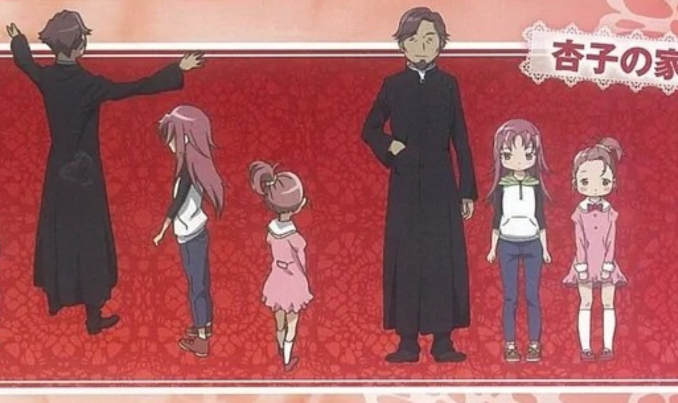
杏子（幼少時）

いつも空腹だったが、大好きな家族に囲まれ幸せな日々を過ごしていた杏子。埋められない空虚が今も杏子をさいなみつづける



妹

歳の離れた杏子のかわいい妹。壊れてしまった父はその妹すら道連れにしたのだった



「まったく……見てらんねーっつーの。いいからすっこんでなよ。手本を見せてやるからさ」

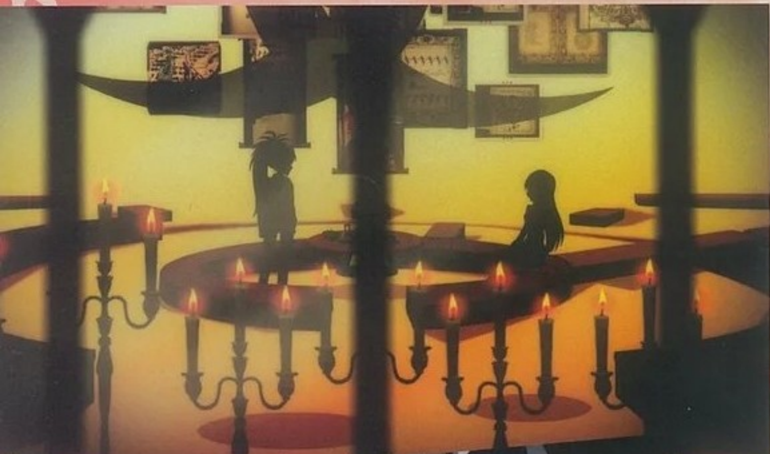






すれ違う2人

みずからを犠牲に、他者の幸せを願い魔法少女となった杏子とさやか。自分と同じ過ちを犯した近親憎悪から、さやかを敵視してきた杏子だったが、揺らぐさやかの身を案じ、ぶっきらぼうながらもさやかにそっと助けの手を差し伸べようとしていた。しかしそんな2人の関係は、それ以上深まることはなかった。さやかの中で、決定的に何かが壊れてしまった。純粋だった想いは、その純粋さゆえにより大きな絶望となり、さやかの魂はしだいに暗い魔手にからめとられていく。杏子が示した優しさは、さやかに届くことはなかった





「以前にもこの街にワルプルギスが来たなんて話は聞いてないよ。一体何をどう統計したってのさ？」



目前に迫った〝ワルプルギスの夜〟への対応策を話し合うため、ほむらの家に集まった杏子とほむら。ワルプルギスの出現を確信するほむらに、杏子は違和感を覚える。そもそもほむらはワルプルギスの襲来をどのようにして知ったのか？　その情報源は？　謎に満ちたほむらの素性を問いただす杏子の前に、キュゥべえが現われる。キュゥべえは2人に告げる。ワルプルギスの夜よりも早く、さやかの身に大変なことが起こる、と。穢れをため込んださやかのソウルジェムに、限界のときが訪れようとしていた




迫り来る〝悲劇〟

キュゥべえの予言めいた忠告が、現実のものになろうとしている。精神のバランスを崩し、行方をくらませていたさやかを捜し街中を駆け回っていた杏子は、とある駅の構内のベンチにさやかの姿を見つけ出す。さやかの隣に腰を下ろした杏子は、さやかの異変に気がつく。それが──魔法少女に降りかかる〝悲劇〟の始まりだった

キュゥべえ

KYUBEY

CV:加藤英美里



「僕は君たちの願い事を
何でもひとつ叶えてあげる。
何だってかまわない。
どんな奇跡だって起こしてあげられるよ!」



「でも、それと引き換えに
出来上がるのがソウルジェム。
この石を手にした者は、
魔女と戦う使命を課されるんだ」



少女の願いを叶える魔法の世界へと誘うモノ

少女と契約して願いを聞く代わりに、悪しき魔女と戦う魔法少女になってもらう——。この星でキュゥべえは、数え切れないほどの少女と契約を交わし、魔法少女を生み出してきた。

契約により少女は魔女と戦う魔法少女の役割を与えられ、その魂はソウルジェムという卵に変えられる。ソウルジェムは、魔法少女が魔法を使用したり、負の感情を蓄積することで穢れを溜め込むと、その輝きを失う。そして完全に濁りきってしまうと、ソウルジェムはグリーフシードへと変化し、魔法少女は魔女化してしまうのであった。

魔法少女となった少女が希望から絶望の淵に立たされ、魔女化したときに生まれる感情は、熱力学の法則に縛られない理想的なエネルギーを発生させる。そのエネルギーを集め回収する、それがインキュベーター「孵卵器」の名をもつキュゥべえの役目……。そして、宇宙の法則さえも変えてしまうほどのパワーを秘めた少女、鹿目まどかがキュゥべえの前に出現した……。



「僕と契約し 魔法少女にな ほしいんだ

「まどかが魔法少女になれば、
マミよりずっと強くなれるよ。
もちろん、どんな願い事で
契約するかにもよるけど……
まどかが生み出すかもしれない
ソウルジェムの大きさは
僕にも測定しきれない。
これだけの素質を持つ子と
出会ったのは初めてだ」

「願いから生まれるのが
魔法少女だとすれば、
魔女はのろいから
生まれた存在なんだ。
魔法少女が希望を
振り撒くように、
魔女は絶望を撒き散らす。
しかもその姿は
普通の人間には
見えないからタチが悪い。
不安や猜疑心、
過剰な怒りや憎しみ、
そういう禍の種を世界に
もたらしているんだ」









まどかとさやかを魔法少女に!?

「助けて……まどか」と、最初に助けを求めたのは偶然ではない。鹿目まどかの特異的な存在を察知してのことだ。まどかと美樹さやかが巴マミの戦いに参加するようになってからは、事あるごとに2人に契約して魔法少女になるように勧めていく





設定画

体に対して、顔としっぽがとても大きく幼児を思わせるアンバランスな体型。猫や子犬など小動物のようなデザインだが、足に肉球などはない。感情がないという設定ゆえか、表情の変化もなく口も開かないようだ





「よりにもよって友達を放り投げるなんて、どうかしてるよ」





「願い事さえ決めてくれれば、今、この場で君を魔法少女にしてあげることも出来るんだけど」

「2人とも──今すぐ僕と契約を!
まどか! さやか!」
「願い事を決めるんだ! 早く!!」
「長らくここはマミの
テリトリーだったけど、
空席になれば他の魔法少女が
黙ってないよ。
すぐにも他の子が
魔女狩りのためにやってくる」
「……確かにマミみたいな
タイプは珍しかった。
普通はちゃんと損得を考えるよ。
誰だって報酬は欲しいさ」
「でもそれを非難できるとしたら、
それは同じ魔法少女としての命運を
背負った子だけじゃないかな」
「あの戦いに割り込むには、同じ魔法少女で
なきゃ駄目だ。でも君にならその資格がある。
本当にそれを
望むなら、ね」

「君たち魔法少女が体をコントロールできるのは、
せいぜい100メートル圏内が限界だからね」
「普段は当然肌身離さず持ち歩いてるんだから、
こういう事故は滅多に
あることじゃないんだけど……」
「……まどか、そっちはさやかじゃなくて
ただの抜け殻なんだって」
「ただの人間と同じ、
壊れやすい体のままで、
魔女と戦ってくれなんて、
とてもお願いできないよ」
「君たち魔法少女にとって、
もとの体なんていうのは、
外付けのハードウェアでしかないんだ」
「君たちの本体としての魂には、
魔力をより効率よく運用できる、コンパクトで
安全な姿が与えられているんだ……」







CAST COMMENT
キュゥべえ役／加藤英美里



PROFILE
●かとう・えみり／81プロデュース所属。11月26日生まれ。「劇場版に当たり迷ったのは1～3話までのキュゥべえのかわいらしさを出すところです」

──再びのアフレコ、どのように臨まれましたか?

キュゥべえはやるたびに難しさを感じる、何度やっても悩むキャラクターですね。こう、スルメみたいな、かめばかむほど味わい深い役で（笑）。全部のお話を知った上で前編を演じると、どうしてもキュゥべえの本性がわかってからのイメージが強いので、それまでまどかたちに変な疑いをもたれないようどう近づいていくべきか悩みました。もっとかわいらしく演じるべきか、でも変えすぎても見ている方をびっくりさせてしまってもいけないし……そのさじ加減が難しかったです。

──収録時の雰囲気はどうでしたか。

音響監督の鶴岡（陽太）さんからは、「頑張れよ、加藤」という感じで、細々



「魔法少女との契約を取り結ぶ、僕の役目はね、君たちの魂を抜き取って、ソウルジェムに変えることなのさ」

「むしろ便利だろう？
心臓が破れても、
ありったけの
血を抜かれても、
その体は
魔力で修理すれば、
すぐにまた動くようになる。
ソウルジェムさえ
砕かれない限り
君たちは無敵だよ。
弱点だらけの人体よりも、
よほど戦いでは
有利じゃないか」

「……君たちはいつもそうだね。
事実をありのままに伝えると、
決まって同じ反応をする……
訳が分からないよ」



「どうして人間はそんなに魂の在処にこだわるんだい？」

「僕は魔法少女になってくれって、きちんとお願いしたはずだよ。実際の姿がどういうものか、説明は省略したけれど……」







「すごい、なんていうのは控えめな表現だ。君は途方もない魔法少女になるよ。おそらくこの世界で最強の」

「君が秘めている潜在能力は理論的にはあり得ない規模のものだ」

「君が力を解放すれば、奇跡を起こすどころか、宇宙の法則をねじ曲げることだって可能だろう」

「――まどか、君は望むなら、万能の神にだってなれるかもしれないよ」

「無駄なことだって
しってるくせに…
懲りないんだなぁ、君も」

「代わりはいくらでもあるけど、
無意味に潰されるのは
困るんだよね。
勿体ないじゃないか」

「おかげで攻撃の
特性も見えてきた。
時間操作の魔術だろう？
さっきのは」

「何となく察しは
ついてたけれど……
君はこの時間軸の
人間じゃないね？」

「なるほどね。
だからこんなにもしつこく
僕の邪魔をするわけだ。
……そうまでして
鹿目まどかの
運命を変えたいのかい？」

「この国では、成長途上の女のことを少女って呼ぶんだろ？だったら、やがて魔女になる君たちのことは魔法少女と呼ぶべきだよね」





した指示はその都度いただくけど、基本的には任せていただいているという印象でした。私たち役者もオンエアを見て、「こうしたかったな」と思った要望やチャレンジを反映させることができたので、劇場版はより密度の高い作品になっていると思います。私としては、やっぱりキュゥべえの怖さもちゃんと伝えたいので、たとえば「死んでくれる気になったらいつでも言ってね」と言っているところなどは、淡々と言わないで逆に優しく言うことで、怖さやひどさが増せばいいなと思っています。その上で前半の無邪気な感じを見て、「かわいいのにムカつく!」と思っていただければ幸いです（笑）。

――あらためて、キュゥべえを見直していかがでしたか？

まどかといっしょにポテトを食べてるところが大好きですね（笑）。もぐもぐした口のまま「ん？」ってリアクションを新たに入れてみたので、DVDやBDで何度も見てくださっている方は特に、そういうTVシリーズのときにはなかったちょっとしたアドリブを見つけて楽しんでみてください。

――TVから劇場へ、作品の成長をどうお感じでしょうか。

作品がどんどん成長していくのはすごくうれしいけど、プレッシャーを感じるところもあって、今でも「まどか☆マギカ」関連のお仕事はちょっと緊張するくらいなんです。キャラクターとしても、キュゥべえがどんどん、もう「キュゥべえさん」とお呼びしたくなるくらい、タレント性を発揮するようになって（笑）。自分はそのマネージャーくらいの気持ちなんですよ。

――次作、3本目の劇場版に期待していることを教えてください。

私もまだ何が起こるのかまったくわからないんですけど、キュゥべえもできれば少しは魔法少女の気持ちも汲み取ってくれるようになっていたらうれしいなあ……無理かな(笑)。みなさんもいっしょにあれこれ想像したり話し合ったりしながら、楽しみに待っていただけるとうれしいです。



美樹さやか

MIKI SAYAKA

CV: 喜多村英梨



直感で行動する元気で活発な女の子

見滝原中学校に通う中学2年生。鹿目まどかのクラスメイトで、志筑仁美と3人組の大の仲良しだ。元気さが売りの活発な少女で、友情を大事にし、強い正義感をもっている。幼なじみの上条恭介に淡い恋心を抱いていて、彼の前では女の子の顔をのぞかせてもいる。魔法少女の存在を知り、先輩である巴マミの考えに強く共感する。事故でなくした恭介の夢を取り戻してあげたいという強い思いがあり、マミの敗北を機にその願いを叶えるため魔法少女に。正義感と恋心、2つの強い思いで戦いはじめたさやかだったが、思いと違う方向に進む現実を前に、ソウルジェムは黒く濁る。「後悔はしない」と誓った強い思いはやり場のない憎しみとなり、その姿を魔女へと変えていく。

MAGICAL ITEM

サーベルと日本刀を融合したような片刃の長剣がさやかの武器。変身後に多くの剣を出現させて、敵に向かって投げつける遠距離攻撃も可能。また、さやかのソウルジェムはイメージカラーの淡いブルーで、武器の刀身にも同系色の装飾が施されている

「この魔法少女さやかちゃんが、ガンガン護りまくっちゃいますからねー」









劇場版の変身シーンは約15秒間に延ばされ、表現がとても細かくなっている。ソウルジェムの光がつま先から順に全身を包み込み、魔法少女の衣装へと変化していく。劇場版仕様である、大きな髪留めの変化がアップで表現されている。空中で固有武器の剣をかざし、決めポーズを取った状態で着地。トレードマークである大きなマントをひるがえし、地上に複数の剣を出現させ、すばやく敵に向かって投げつけるのだ









蒼樹うめ キャラクター原案



■制服

まどかと同じ、見滝原中学校の制服。魔法少女になるまでは、この姿で登場している。さやかの特徴は、左側の髪留めと、黒のハイソックスだ

■変身後

大きなマントが特徴的。柔らかい感じのビスチェをまとい、胸部は青い胸当てで保護。左右非対称のミニスカートに、白のハイソックスとショートブーツ。ソウルジェムはバックルの上側、おへそのあたりにある



設定画 魔法少女ver.

制服時は左側の髪を2つの髪留めで耳を出している。変身後は大きなマントと、ニーハイの白いソックスが特徴で、髪留めの形状が変化。劇場版では髪留めのデザインが変わっている







まどかとの日常

クラスメイトのまどかと仁美は、さやかの大事な友達。登校から放課後まで、いつも3人いっしょだった。暁美ほむらが転校してきたあの日……どこからか聞こえてきた声にまどかが気づくまでは、ありふれた日常を過ごしていたのだが……







先輩との出会いと別れ

魔女の結界に捕らわれた2人を救ったのが、学校の先輩でもある魔法少女の巴マミだった。キュゥべえからの魔法少女への誘いには迷ったが、密かに街を守るマミの姿勢に共感。ともに街を守ろうと誓ってまもなく、マミが魔女にのみ込まれる……



「準備になってるかどうか解らないけど、持って来ました何もないよりはマシかと思って」





CAST COMMENT

美樹さやか役／喜多村英梨

――再びのアフレコ、どのように臨まれましたか？

テレビ版を見てくださった人たちや私たちにとっては2ターン目ですが、劇場版のさやかたちにとっては初めての物語。先の記憶をもちながらもまっさらな出来事として芝居をしていく、というなんとも不思議な感覚で臨みました。そのイレギュラーさ、ミスマッチさのはざまにあるものがこの劇場版の価値なのかもしれません。なので、展開に対して反応するだけじゃない、ワンランク上の芝居ができたら、と思いました。未来の過ちを知っているからこそ、たとえば、「舞い上がっちゃってますね、あたし」は、もっとつけあがってみようかな、とか。さやかが失敗することが作品の起爆剤になってい

PROFILE

●きたむら・えり／Ability Soul Pro所属。8月16日生まれ。「さやかには、虚淵さんによるマルチな魅力が詰まっていますよね」



「なっちゃった後だから言えるの。あたしはさ、あたしはさ、なるべくして魔法少女になったわけ」





普通の少女から魔法少女へ

「あたしたちがバカなんだよ……そう。幸せバカ」。そう語るさやかにも、叶えたい願いはあった。戦いに身を置くことに迷いはあったが、マミを失ったことで、さやかの心は大きく揺れ動くことに

受け継ぐ他人のための戦い

願いを叶え魔法少女となったさやかは、魔女に襲われる友を間一髪で救出した。また、マミのいなくなった街には新たな魔法少女の杏子がやってきて、戦いに対する考え方の違いから死闘を繰り広げる









さやかの願い

さやかの幼なじみである上条恭介は、事故により病床に就いていた。バイオリンで将来を有望視されていた恭介は、見舞いに来るさやかにつらく当たってしまう。「僕の手は、もう二度と動かない。奇跡か、魔法でもない限り、治らない……」。絶望する彼に、もう一度希望をもってもらいたい。彼が再び夢を追いかけることこそが、さやかの願いとなったのだ









ると思うので、そのカウントダウンにいかに導くかを意識していました。

——行く末を知ったうえで、さやかを演じて、あらためて感じたことは？

魔法少女不適合者かもしれないけど、年相応のカジュアルさをもつ女の子としての物語がさやかにはあって、それが誰かの心の琴線に触れたらいいなと願いながら演じていました。でも、あれ？と思ったことも。もしかして、さやかの行動が仁美を悪者っぽくしちゃっていたのかな？　仁美の行動はさやかを奮い立たせるためでもあった？とか。虚淵さんは「違うよー」とか言いそうですが、そういう可能性だってあったんだ、って。だから、後編ラストの「これでいいんだよ」というセリフにも私の中では新解釈が生まれましたね。テレビ版当時は「仁美、クッソー」とか思ってたんですけど（笑）。そんなふうにこの劇場版で、みなさんにご自由に解釈を広げていっていただけたら、それは、とってもうれしいなって。

——現場でのエピソードで印象に残っていることは？

かつての自分が表現したセリフの口パクが、今の自分からするとブレスの置が少しズレていたりして、うーむ、となっていたときに、鶴岡（陽太・音響監督）さんに言われたことばが印象的でした。「自分で決めたんじゃん」って。確かにそうなんですよね。当時の自分はそれがベストだと思ったんですから。でも、それと相反するかもしれないけど、さらにのせていきたいものがある。そう感じたときに、あ、私成長してるって気づきました。以前の自分が決めたレールの上を走らなくてはならないけど、そのうえでそこにさらにたくさんのものをのせることができたら、それが今の自分にできるレアでとびきりの芝居になるんだよね、って。

——次作、3本目の劇場版に期待していることを教えてください。

どうなっちゃうんでしょう？というか、さやか登場しますか？というくらいに未知数ですね。でも、なんといっても虚淵さんなので、またいい裏切りが用意されていると思いますので、そこに加わることができるのなら、虚淵さんの策略に荷担してやろう、と、にんまり思っております。

FEATURING 仁美&恭介

「僕の手は、もう二度と動かない。奇跡か、魔法でもない限り、治らない……」









上条 恭介

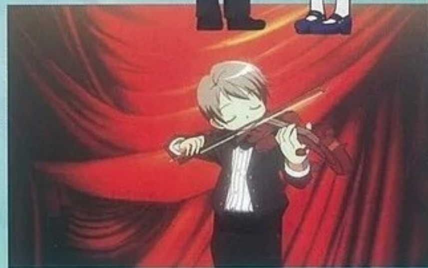
CV:吉田聖子

美樹さやかの幼なじみ。バイオリニストとして将来を有望視されていたが、交通事故に遭い指が動かなくなってしまった。医師から回復の見込みがないと告げられていたが、さやかの契約により願いが叶えられ、奇跡的な回復をした



さやかと恭介の幼少期





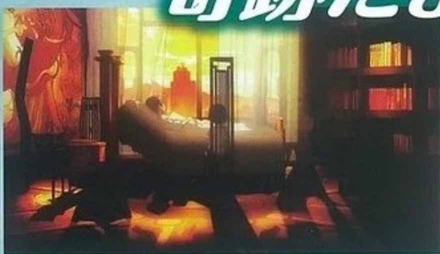


やり場のない怒りをさやかに向けてしまう

交通事故で入院して以後、さやかは連日見舞いに訪れていた。だが医師から「回復の見込みがない」と告げられ絶望の淵に立たされ、いつものように明るく振る舞うさやかに対して「僕の手は、もう二度と動かない。奇跡か、魔法でもない限り、治らない……」と、きつく当たってしまう

「……さやかが言った通り、奇跡だよね、これ」











奇跡が起きた喜びをさやかに伝える……

そして奇跡は起こった、さやかが魔法少女の運命を受け入れ願いを叶えたのだ。「事故に遭ったのさえ悪い夢だったみたいに思えてくる」と、体を自由に動かせるようになった喜びを無邪気にさやかに伝えた。そして、さやかの前でヴァイオリンを弾いて見せた後、さやかに何の連絡もなく恭介は退院してしまったのだ











志筑 仁美

CV:新谷良子

まどか、さやかのクラスメイトで、登校からいつもいっしょにいる仲良し3人組のひとり。上品な立ち居振る舞いのお嬢様で、いろいろな習い事をしている。何事も自分で解決する強い心をもつが、ひとりで問題を抱え込む一面も











「そう。私たちはこれからみんなで、素晴らしい世界へ旅に出ますの」

「あなたは私の大切なお友達ですわ。……だから、抜け駆けも横取りするようなこともしたくないんですの」



純粋な心が魔女の力で狂わされ……

新たに街にやってきた魔女が、仁美の心の隙間に入り込み、仁美は闇の世界へと引き込まれてしまう。「邪魔をしてはいけません、あれは神聖な儀式ですの」。仁美を心配して後を追ったまどかまでも巻き込んで、集団自殺しようとするが、間一髪でさやかが救出















そして、恭介への思いをさやかに……

けがが完治した恭介が登校してきたその日、仁美はさやかに秘めたる思いを打ち明けた。「ずっと前から……私、上条恭介くんのこと、お慕いしてましたのよ」。親友であるさやかに誠実を示すために告げたのだが、それが、さやかの心を壊す結果になるとは知るよしもなかった

「でもね、あたしは人のために祈ったことを後悔してない。その気持ちを嘘にしないために、後悔だけはしないって決めたの、これからも」









魔法少女の真実

杏子とさやかの争いを何としても止めなければ……まどかはさやかの変身を阻止しようと、ソウルジェムを奪って放り投げた。「よりによって友達を放り投げるなんて、どうかしてるよ」。キュゥべえのことばの意味を誰も理解できなかったが、さやかは身をもって真実を知ってしまった。願いを叶え友の窮地を救い、マミのように街を守ると心に決めたさやかにとって、それは受け入れがたい現実だった









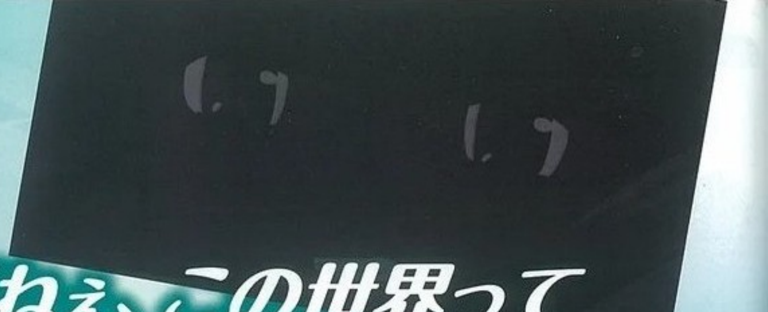


揺れる思いと矛盾

さやかは魔法少女の真実を知ってなお、「あたしは、あたしのやり方で戦いつづけるよ」と杏子に啖呵を切ったが、心は激しく揺れていた。そして仁美から恭介への思いを告げられたとき、「仁美に恭介を取られちゃうよ……でもあたし、何もできない……」と、しないと誓った後悔の念がさやかのソウルジェムを濁らせていく







「ねぇ、この世界って守る価値あるの？あたし何のために戦ってたの？教えてよ」







「あたしってほんとバカ……」

そして、ソウルジェムが闇に染まる……

恨み、妬み、嫉妬……穢れた思いがソウルジェムを黒く濁らせていく。「誰かの幸せを祈った分、他の誰かを呪わずにはいられない……魔法少女って、そういう仕組みだったんだね」。奇跡を起こすということの本当の意味を知ったとき、さやかのソウルジェムは砕け散った







DIALOG

まどか×さやか

さやか「あははっ、本当だぁ
その気になれば痛みなんて
完全に消しちゃえるんだぁ……」

まどか「痛くないなんて嘘だよ……
見てるだけでも痛かったもん。
感じないから傷ついていいなんて、
そんなの、駄目だよ……」

さやか「……ああでもしなきゃ勝てないんだよ。
あたし、才能ないからさ」

まどか「あんなやり方で戦ってたら、
勝てたとしても、
さやかちゃんのためにならないよ……」

さやか「……あたしのためにって、何よ？
こんな姿にされた後で、
何があたしのためになるっていうの？
今のあたしはね、魔女を殺す──ただ
それだけしか意味のない石ころなのよ。
そんなあたしのために誰が？
何をしてくれるっていうの？
考えるだけ無意味じゃない」

まどか「でもわたしは……どうすれば
さやかちゃんが幸せになれるかって……」

さやか「だったらあんたが戦ってよ。
無理でしょ？ 当然だよね。ただの
同情で人間やめられる訳ないもんね!」

まどか「同情なんて、そんな……」

さやか「何でもできる癖に何もしないあんたの
代わりに、あたしがこんな目に逢ってる。
それを棚に上げて
知ったようなことを言わないで」







劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」[前編]始まりの物語 エンディングテーマ

Magia [quattro]

少女たちの希望は
時とともに絶望に変わる……
現実を知った少女は
暗闇の中で希望の種を
探し求める……

劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」[後編]永遠の物語 主題歌「ひかりふる」カップリング曲

梶浦由記が作詞・作曲し、テレビ版のEDテーマとしてヒットした「Magia」。その「Magia」に重厚感を増したアレンジを加え、新たに録音された、前編「始まりの物語」のEDテーマ「Magia[quattro]」が登場！ 後編「永遠の物語」の主題歌「ひかりふる」にカップリングされている

「ひかりふる」 c/w「Magia[quattro]」



SME Records／初回生産限定盤A（CD+DVD）まどか☆マギカワイドキャップステッカー［A］／税込1500円



SME Records／初回生産限定盤B（CD+BD）まどか☆マギカワイドキャップステッカー［B］／税込1700円



SME Records／通常盤（CD）／税込1300円



SME Records／期間限定盤（CD+DVD）まどか☆マギカ描き下ろしデジパック／税込1500円









Kalafina [カラフィナ]

ARTIST PROFILE

梶浦由記プロデュースによる、劇場版「空の境界」主題歌プロジェクトとしてスタートした、女性ボーカルユニット。デビュー以後リリースするシングル作品すべてがオリコン15位以内にチャートインしている。2009年よりライブ活動を本格化させ、ドイツの「AnimagiC 2012」でライブを開催するなど、世界中が注目するユニット。

ARTIST COMMENT インタビュー前編

インタビュー後編 ➜ P.115掲載

――TVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」をご覧になっていかがでしたか？

Wakana 今までに見たことのないストーリーに、とにかく衝撃的でした。今まで自分がもっていた魔法少女もののイメージを根底から覆されたし、こんなにすごいアニメがあるのかと、本当に驚きました。

Keiko あまりのストーリー展開の意外性と、映像のクオリティの高さに驚きました。一気に引き込まれた作品です。

Hikaru 今まで自分がもっていた〝魔法少女アニメ〟イメージをいい意味で裏切られ、こんなにもリアルで辛辣なファンタジーの世界がつくり上げられた作品と出会えてワクワクしました。

――「Magia」を歌ってみていかがでしたか？

Wakana 「Magia」は人の願いや想い、そして願いによって人は生かされているということを歌っています。少し怖いおとぎ話のような、刹那さも込めて歌っています。光と闇のような明暗が、3人で歌うことによってハッキリと映し出されるのも、おもしろいと思います。

Keiko ダークで怪しげなメロディに、人の心の中に潜む強い願いや祈りを歌った一曲だったので、今でも一曲歌い上げると物すごいパワーを使う、そんな曲です。

Hikaru 「Magia」は妖しげでダークな旋律と強い願いを感じられる歌詞が印象的な楽曲だと思います。暗闇の底から手を伸ばして願いを叶えようともがくさまが見えるように歌っています。

劇場版 魔法少女まどか☆マギカ Vol.1

Creation Archive

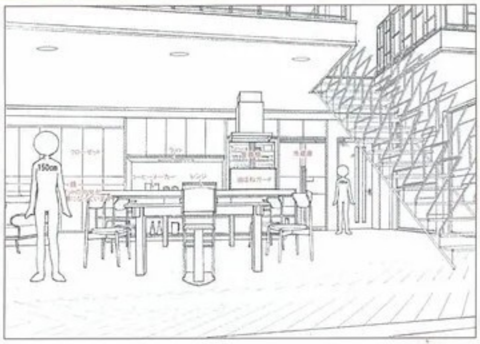
物語の奥行きを広げる美術設定の数々。ここでは「魔法少女まどか☆マギカ」の世界を彩る背景美術に注目。
劇場公開に際しその設定とアニメ・漫画と広がる「魔法少女まどか☆マギカ」の相関図をここで一挙公開！





ダイニング





LDKがひとつの吹き抜けの空間の中に配置されている贅沢な間取り。食器類も器具もすっきり整頓されたアイランド型のシステムキッチンのそばに、家庭的なダイニングテーブルを配して温かさを加えている。

⬇まどかと詢子が並んで歯磨きをしてコミュニケーションをとる洗面台には、光があふれている。幾面ものガラスと鏡に庭の緑が映り込み、まるで森の中に在るようなイメージだ











鹿目家全景

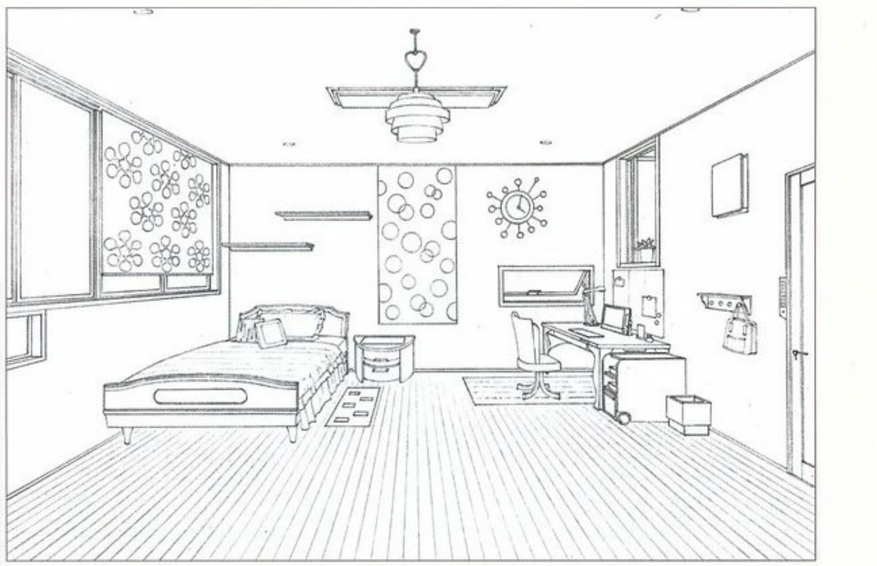
キューブが点在、もしくは重なり合うデザインとなっているモダニズムな建築の住宅。差し色もシックだ。ビジネス地区のビル群とは対照的に住宅街には緑が多く、その中に鹿目家の白が浮かび上がっている。

鹿目家

まどかの部屋

ピンクを基調とした部屋で、水玉に小花、ハート、チェックといろいろな模様がひとつの空間で調和している。デスクの上にアロマディフューザーやデジタルフォトフレームがあったりと、心地よさが重視された、女の子らしい部屋。











⇐たくさんのぬいぐるみに囲まれたベッド周りとは対照的に、スッキリとしたデスク周り。パソコンの操作は、モニター＆バーチャルレーザーキーボードで行なっているようす



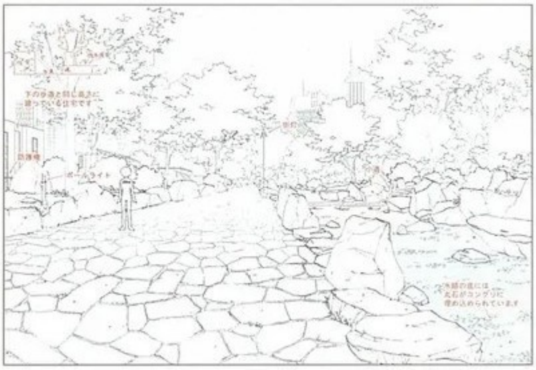




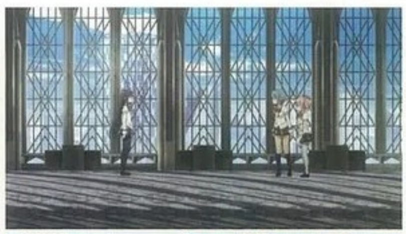


通学路

学校までの道のりは、緑がたくさん。小川のせせらぎのわきには、敷石がきれいに並べられた小径に、木もれ日がきらめく。木々の成長を妨げぬよう枝に合わせカッティングされた渡り板も。





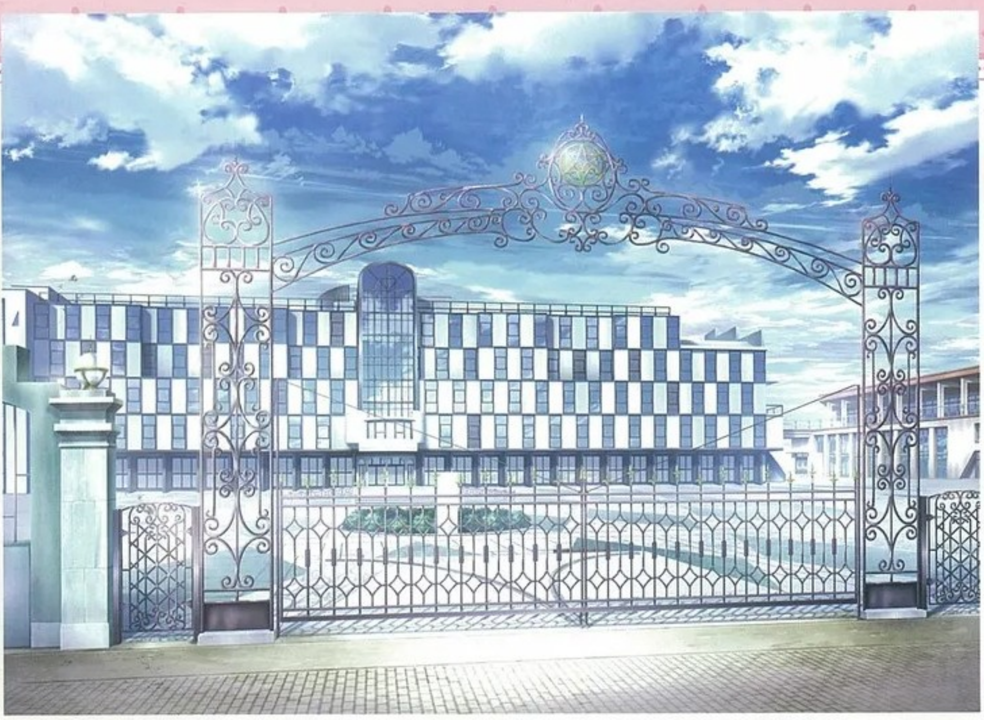




学校屋上

ゴシック様式の建築を思わせる荘厳なる塔と柵がそびえる見滝原中学屋上。校内の無機質さからは想像もつかないほど神々しい装飾だ。だが、中央にはベンチが備えられ、生徒たちが気軽に利用することもできる。格子の向こうには高層ビルがのぞく。





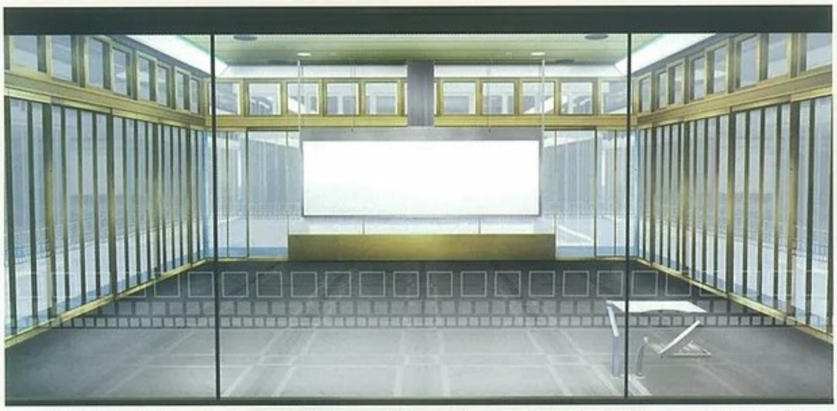
中学校全景

繊細な唐草細工が施されたかれんなデザインの見滝原中学校門、中央には校章が金色に耀く。ガラスが多用されたシンプルなデザインの校舎本棟は、見上げるほどに大きい。傍らには別棟なども併設されている。

教室&廊下

金色のフレームとクリアガラスに全面を覆われて、その内側が可視化されている教室たちが整然と並ぶ。教室内の机と椅子は機械収納式。廊下は極めて無機的で硬質なデザインだ。

見滝原中学校



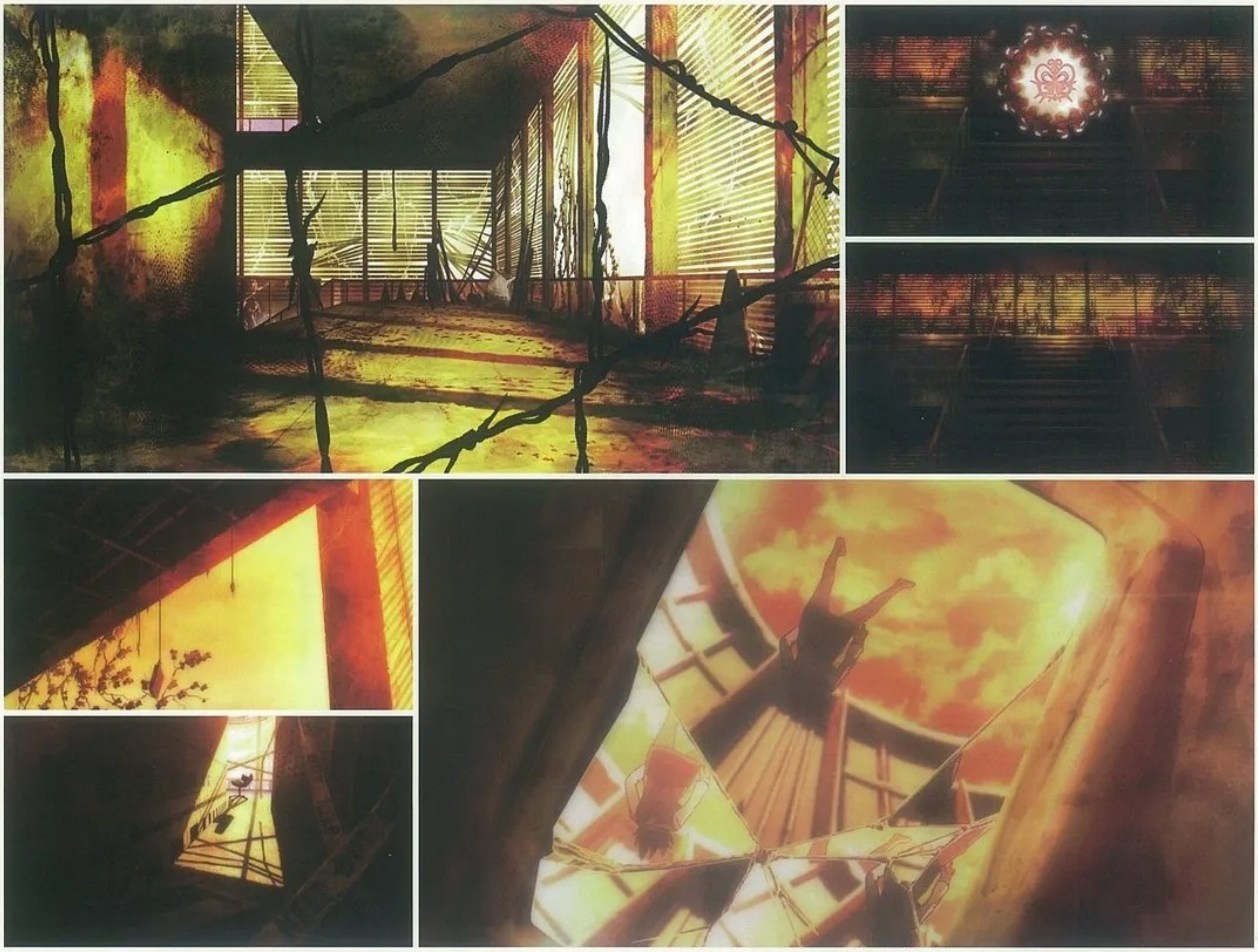








⬆窓が多く陽の光を多く取り込む構造ゆえ、校舎内では光と影がはっきり浮かび上がることも。また、角のフレームに、各エリアの目印となるカラーリングが施されている



薔薇園の魔女と戦った廃墟ビル

ボロボロに朽ち果てようとしている、有刺鉄線が張り巡らされた廃墟ビルの中。備え付けられていたブラインドもバラバラと壊れかけており、差し込む光が乱れ、空気がよどんでいるように見える。

ファーストフード・廃墟ビル・工場







改装中のフロア

誰もいないショッピングモールの改装中のフロアが暗闇をたたえる。小さなライトの光があやしくにじみ、むき出しになった鉄骨や古いタイルを浮かび上がらせている。







⬆魔女の結界により、異世界へと変化したフロアはどこまでも劇団イヌカレー空間が続いていた

ファーストフード

ショッピングモールの中にある少女たちが集うポップなファーストフードのお店。ピンクベースにホワイトの水玉という模様を基調に、花柄などのデザインも加えられている。テーブルもキュートなピンク系のチェックだ。











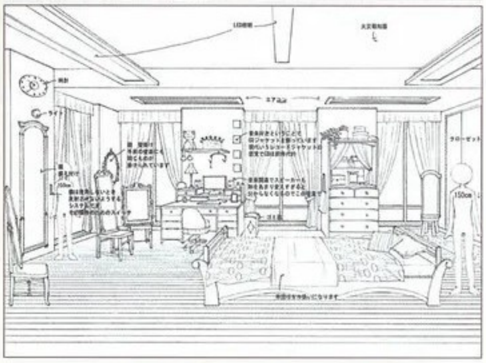


さやかのマンション

質実剛健なつくりの中にも優雅な雰囲気があふれる、さやかの住むマンション。エントランスから前庭にかけてのスペースには、夜間にも小さな光が優しくあふれる。









⬅ブルーがキーカラーとなっているさやかの部屋には、大きな窓がいくつもあり、その真ん中にゆったりとベッドが置かれている





さやかの部屋

ボーイッシュな雰囲気もあるさやかだが、部屋には女の子らしさもにじむ。カーテンにドレープがたっぷりだったり、デコラティブな鏡や椅子がそこかしこにあったりする。ただ、ぬいぐるみは少なくデスク上のかえるが目立つ。



マンションの入口

レンガの壁が落ち着いたクラシカルな雰囲気を醸し出しているマミのマンションの外観。鏡になっているフレームに夕暮れの街が反射して、宝石のように輝く。まわりには高層ビルが立ち並んでいる。









⬇イエローをベースとしながら、クッションや小物でカラフルに。夕暮れの光のやわらかなオレンジが似合う部屋。たくさんの観葉植物たちも健やかに映えている





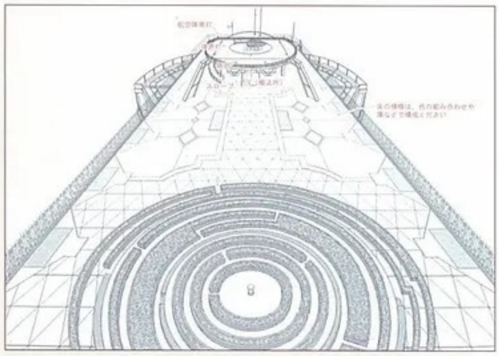


マミの部屋

マミがひとり暮らしをするマンションの一室は、マミらしくエレガントなインテリアで統一されている。明るいリビングの中央には何人も座れるようなソファやクッションが並び、その奥にはロフト式のベッドが。

マミ&さやかのマンション



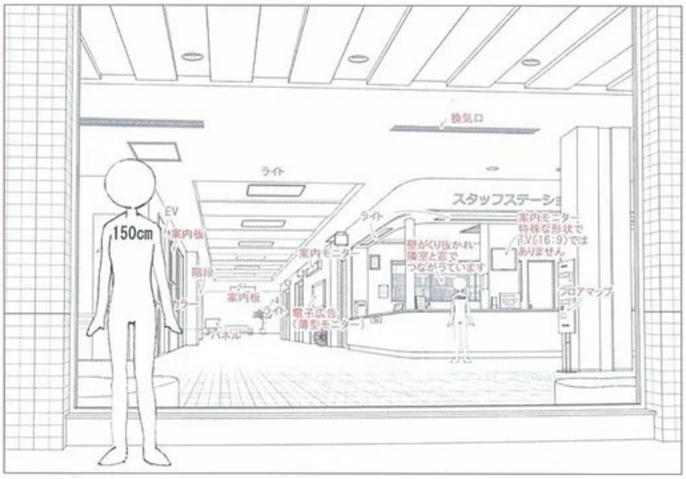




⬆160階の屋上をめざして上っていくエレベーター。周りの高層ビルにも匹敵するほどの高さだということが、ガラス張りの向こうに見える景色からうかがえる

病院の屋上

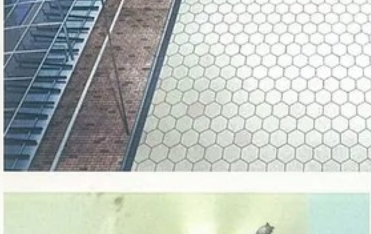
幾何学模様のタイルと円形の花壇で構成されている庭園と、ドクターヘリ着陸用のヘリポートが併設されている屋上。花壇にはかわいらしい小さな花が咲き乱れている。



ナースステーション

恭介の入院する病院のナースステーション付近の設定画には、大きな病院らしく案内版やモニター、換気口など行き届いた設備についてこまやかに指定されている。







病院の駐輪場

2段式のサイクルラックにずらりと自転車が並ぶ大きな病院の駐輪場。センターにはヘキサゴン模様のタイルが敷かれている。その傍らで壁に刺さってうずく、ここで穢れがたまって孵化しかけのグリーフシードが見つかった。

恭介の病院





▼病室（夕方）



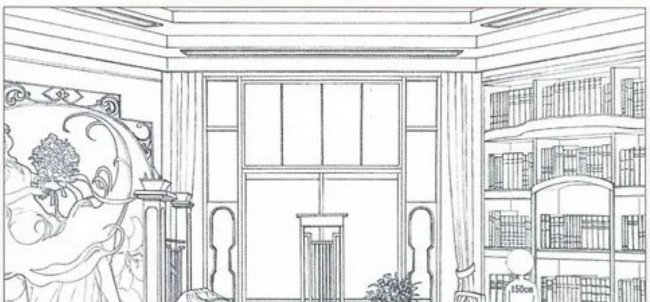
恭介の病室

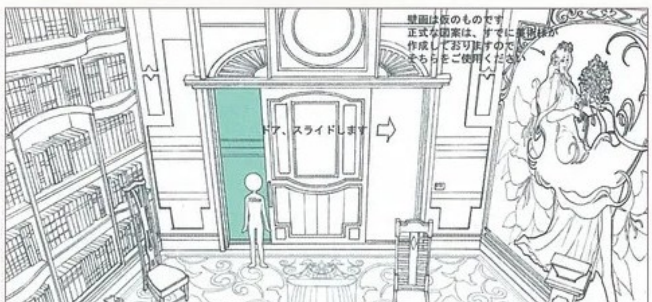
本がぎっしり詰まった本棚と、亜麻色の美しい長髪をもつ女性が描かれた壁画に囲まれた恭介の病室。しっかりとしたつくりのベッドのわきには、背もたれの長い華奢な椅子が置かれている。

➡一見病室とは到底思えないつくりの部屋。天井まで届く本棚と、いくつもの椅子が並ぶ。天井は五角形になっている









魔法少女まどか☆マギカ　ワールドガイド
キャラクター相関図

アニメーションからコミックスへと広がる『魔法少女まどか☆マギカ』の世界を、キャラクター相関図で紹介。キャラクター達のリンク、そして多重構造になっている物語の広がりを楽しもう。

魔法少女まどか☆マギカの世界



OFFICIAL SPIN OFF & SPIN OUT COMICS

相関図で取り上げた、公式コミックスシリーズを紹介!

描き下ろしコミカライズ

魔法少女 まどか☆マギカ

全3巻

原作:Magica Quartet
作画:ハノカゲ
芳文社／各定価690円(税込)



見滝原中学校に通う、普通の中学2年生・鹿目まどか。ある日、彼女に不思議な出会いが訪れる。その出会いが、彼女の運命を大きく変えることに。TVアニメシリーズを、脚本に忠実に描き下ろしたコミカライズ作品

描き下ろし外伝コミックス

魔法少女 おりこ☆マギカ

全2巻

原作:Magica Quartet
作画:ムラ黒江
芳文社／各定価690円(税込)



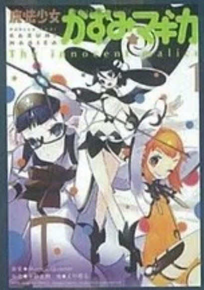
孤高の戦いを続ける佐倉杏子、正義を胸に魔女と戦う巴マミ、そして守護者として鹿目まどかに寄り添う暁美ほむら。3人の魔法少女としての戦いが、「魔法少女狩り」という事件をきっかけに交わる様を描いた、描き下ろしスピンオフコミック

オリジナル外伝ストーリー

魔法少女 かずみ☆マギカ ~The innocent malice~

1~4(以下続刊)

原案:Magica Quartet
原作:平松正樹 作画:天杉貴志
芳文社／各定価690円(税込)



劇場版「空の境界」の脚本・平松正樹と、新鋭・天杉貴志が描きだすオリジナル外伝

魔法少女かずみ☆マギカ ~The innocent malice~ の世界

あすなろ市に住む魔法少女かずみが主人公として描かれた、魔法少女達の物語。ジュゥべえが、キュゥべえと同等の役割を担当する大きな相違点はあるものの、魔法少女に関する基本設定はTVアニメと同じである。

御前海香
ベストセラー作家として活躍する中学生

キュゥべえ(?)
物語に稀に登場。シルエットはキュゥべえそのものだが、それがキュゥべえと同等の存在とは断定できない

知り合い?

関係あり?

契約

契約

牧カオル
サッカー選手として大きな才能を持つ少女

ジュゥべえ(プレイアデス)
ミチル、カンナを含むプレイアデス聖団の魔法少女達と契約した存在。魔力を消費して濁ったソウルジェムを浄化する力で、プレイアデス聖団の援助をする

魔法でクローン化

オリジナル

宇佐木里美
動物のことばがわかる力を願い、魔法少女になった

かずみ
死亡したミチルの肉体に魔女の肉を詰め、ミチルを除くプレイアデス聖団の魔法少女たちの魔力で再生させた、合成魔法少女

救出

和紗ミチル
意識不明となった祖母を、寿命が尽きるまで元の姿で過ごさせたいと願い、ジュゥべえと契約した魔法少女。外国に留学していたが、祖母危篤の知らせで急遽帰国したところを魔女に襲われ、偶然遠足であすなろ市を訪れていたマミに助けられた。魔法少女になった後、自殺しようとしていた海香、カオル、里美、サキ、みらい、カンナを救出し、ともに魔法少女になって世界を守ろうと勧誘。しかし最終的に自身が魔女となり、仲間の手で葬られた

執着

浅海サキ
プレイアデス聖団の司令塔の役割を担う魔法少女。聖団の中では、ミチルへの執着が最も強い

プレイアデス聖団
ミチルが救った6人の自殺志願者が、それぞれジュゥべえと契約し魔法少女となったことで結成された、7人の魔法少女グループのこと。結成当初は協力して魔女を倒していたが、ミチルの魔女化をきっかけに目的を変更。魔女化する前の魔法少女を捕らえてソウルジェムを奪い、魔女が増えないように管理するようになった

戦闘あり?

敵対

戦闘あり?

若葉みらい
サキを強く慕う少女。しかしサキのミチルへの執着に嫉妬することも

あいり
病気で余命宣告を受けた少女。しかしユウリの願いで病気が完治、幸せな日常生活が戻ったかに思えたが、魔女化したユウリがプレイアデス聖団に殺されるところを目撃する。その後ジュゥべえから、魔女の正体がユウリだと知され復讐を決意し、自身がユウリになり、彼女の生を受け継ぐことを願って魔法少女となる。ニコにそそのかされてかずみを誘拐し、プレイアデス聖団と戦う

友達

オリジナル

契約で創出

聖カンナ
ニコのオリジナル。ニコは、魔法少女となってプレイアデス聖団の一員として魔女と戦うカンナを目撃している。しかしカンナの生死は不明、またカンナとニコは入れ替わっているのかなど、詳細は謎に包まれている

あすなろ市 見滝原市の近辺に存在していると思われる都市。大きなショッピングセンターや立派なタウンホールなどが立っている。

神那ニコ
聖カンナが願った「もうひとりの自分」として生まれた、合成魔法少女。自分自身がニセモノの存在であることに絶望しジュゥべえと契約、オリジナルと同じく魔法少女となる。同じ存在であるかずみを手に入れるため、プレイアデス聖団と対立関係となる

利用

飛鳥ユウリ
あいりの病気を治すため契約した魔法少女。魔女と戦うかたわら、難病に冒された子供達を治療しつづけていた無理がたたり、魔女化する。ミチルが生前に書いた日記の中には2人のユウリが登場しており、ひとりはミチルにかばわれている姿、もうひとりは杏子と共闘しているかのように描かれていたが、詳しいことは明かされていない

矢印の見方…… キュゥべえの契約関係 ／ オリジナルとクローンの関係 ／ 敵対関係


遠い昔の親友へ……
ほむらの表紙が目印☆
魔法少女まどか☆マギカ
The Beginning Story
原作／Magica Quartet
シナリオ／虚淵玄(ニトロプラス)
編／ニュータイプ
TVシリーズで語られた
魔法少女たちの始まりから終わりまでを
虚淵玄によるシナリオでもう1度!
シナリオ虚淵玄×監督新房昭之による、
決定稿・0稿への想いを収録!
好評発売中
四六判／定価1260円(税込)
発行：角川書店
発売：角川グループパブリッシング
お近くの書店に本がない場合は、角川グループ受注センター読者係（TEL：049-259-1100）までお問い合わせください。webKADOKAWAでもご購入いただけます→http://www.kadokawa.co.jp/
イラスト／蒼樹うめ
©Magica Quartet／Aniplex・Madoka Partners・MBS



INTERVIEWS

新房昭之
AKIYUKI SHIMBO

宮本幸裕 寺尾洋之
YUKIHIRO MIYAMOTO　HIROYUKI TERAO

谷口淳一郎 山村洋貴
JYUNICHIRO TANIGUCHI　HIROKI YAMAMURA

松原理恵
RIE MATSUBARA

鶴岡陽太
YOUTA TSURUOKA

梶浦由記
YUKI KAJIURA

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」
[前編]始まりの物語　[後編]永遠の物語

STAFF

原作=Magica Quartet
総監督=新房昭之
脚本=虚淵玄(ニトロプラス)
キャラクター原案=蒼樹うめ
監督=宮本幸裕
キャラクターデザイン=岸田隆宏、谷口淳一郎
総作画監督=谷口淳一郎、山村洋貴
副監督=寺尾洋之
アクションディレクター=阿部望、神谷智大
異空間設計=劇団イヌカレー
美術監督=内藤健
美術設定=大原盛仁
色彩設定=日比野仁、滝沢いづみ
ビジュアルエフェクト=酒井基
撮影監督=江藤慎一郎
編集=松原理恵
音響監督=鶴岡陽太
音響制作=楽音舎
音楽=梶浦由記
主題歌(前編)=ClariS
主題歌(後編)=Kalafina
アニメーション制作=シャフト
配給=アニプレックス

CAST

鹿目まどか=悠木碧
暁美ほむら=斎藤千和
巴マミ=水橋かおり
美樹さやか=喜多村英梨
佐倉杏子=野中藍
キュゥべえ=加藤英美里

志筑仁美=新谷良子
上条恭介=吉田聖子
早乙女和子=岩男潤子
鹿目詢子=後藤邑子
鹿目知久=岩永哲也

総監督 新房昭之

AKIYUKI SHIMBO

2011年1月に放送を開始したTVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」。この作品は放送開始後に大きな話題を呼び、さまざまな賞を受賞した。2011年11月にはNT本誌で劇場版3部作を発表。いよいよ、この作品は大きな成長を遂げ、大きなシリーズ作品へと成長しようとしている。この作品を手がけた新房昭之にとって「映画」とは。そしてTVシリーズから映画をつくるにあたり、考えたこととは。約1万文字で語られる、現在の想い。

しめるものにしたかった」

新房総監督と映画の思い出

「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」……TVシリーズの総集編を劇場版として展開する作品はこれまでにもいくつもあった。「魔法少女まどか☆マギカ」もまた、その系譜に連なっていく。ここでは新房（昭之・総監督）さんに幼少期からの映画の思い出を振り返っていただいた。

——今回、「魔法少女まどか☆マギカ」が劇場版映画化されたわけですが、まずは、新房さんにとっての「映画の思い出」をお聞きしたいと思っています。まず最初にご覧になった映画は何ですか？

新房　何でしょうね。記憶に残っているのは……「長篇怪獣映画ウルトラマン」かな。総集編のような内容でした。あとタイトルはわからないのですが、確か同時上映の映画があって。心臓のようなものを入れたスーツケースを奪い合って、変な怪物みたいなものが出てきて洞穴の中を逃げ惑うシーンがある映画を見たんです。子供心にも、すごく気持ち悪くて。途中で見られなくなってしまった。以来、スーツケースの中には、何か変なものが入っているような気がするんです。

——トラウマ映画なんですね。心臓……スーツケース……うーん、どんな映画なんでしょう。

新房　のちにアニメ「ジャイアントロボ THE ANIMATION -地球が静止する日」を見たときに、ふとその記憶を思い出しました。あの映画はスーツケースの中に入っている超エネルギーを奪い合うわけですが、スーツケースの中ってそういうものだよな、と。「ジャイアントロボ」を見ていて、妙に納得したことを覚えています。

——おひとりでご覧になったんですか？

新房　親と見にいったんだと思うけど、小学生のころの記憶だからよく覚えていませんね。実家の近所（新房さんの出身は福島県）に映画館があったような記憶があるんだけど、どの映画館で見たのかも定かではないです。きっと親が映画を見せておけば、静かになるだろうと、映画館に入れておいたんでしょう。そのあとの映画の思い出は「東映まんがまつり」です。

——そのころアニメ映画は見ていらしたんですか？

新房　見にいってはなかったです。「東映まんがまつり」くらい。「東宝チャンピオンまつり」は行かなかった。うちの田舎の映画館でも東映と東宝が並んでいたんだけれども。

——アニメ映画の初体験ですね。洋画はご覧にならなかったですか？

新房　初めて見た洋画は「エクソシスト」です。友達に誘われて行ったんだけどその友達が「後ろの席で見たい」と言うんです。そのころから自分の視力は悪かったので、字幕が読めないし、何をしているかわからない（笑）。とても苦痛な体験として記憶に残っています。

——そのころからホラー映画がお好きだったんですか？

新房　あのころは「エクソシスト」がはやっていたんです。当時は映画といえば「エクソシスト」かブルース・リーのどちらかを見るものだった。結局、地元の映画館で洋画を見たのは「スター・ウォーズ」「地獄の黙示録」「未知との遭遇」ぐらい。はやっていた作品しか見ていないんです。あのころから洋画は苦手で。字幕を読んでいると、画面が追えなくなってしまう。いまだに字幕は苦手で、最近のDVDやBlu-rayで洋画をあらためて購入するのは、吹き替えがついているからなんです。

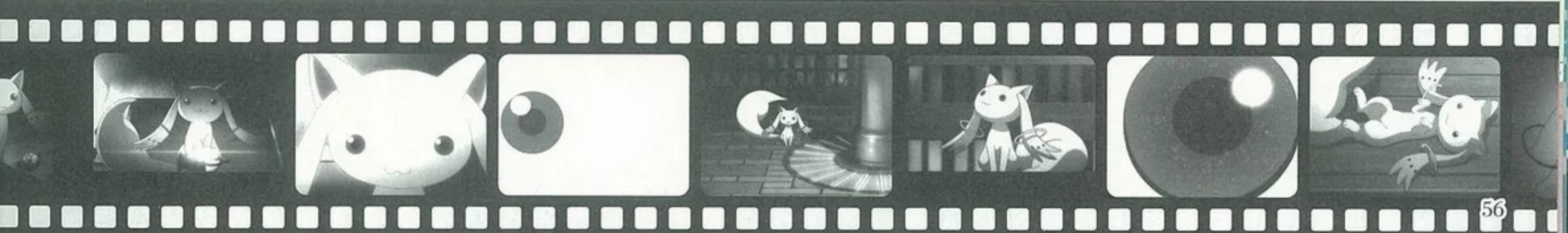
——当時、ご覧になったアニメ映画はありましたか？

新房　当時は、アニメーターの金田（伊功）さんの爆発や光線が好きだったんです。「劇場版　銀河鉄道999」は、その爆発を見にいきたくて。劇場にいったといっても過言ではないです。アニメーターの友永和秀さんも参加していますしね。「宇宙戦艦ヤマト」「伝説巨神イデオン（接触篇・発動篇）」は好きでした。ただあのころ「機動戦士ガンダム」の3部作は見ていなかったんです。あと「ルパン三世　カリオストロの城」も見ていましたけど、「ルパン三世 ルパンVS複製人間」のほうが絵が好みでした。やっぱり「カリオストロの城」の絵は本来の「ルパン三世」の絵とも違いますからね。もちろん「カリオストロの城」のできはすごいな、とは当時から思っていましたけど、あくまで好みの問題です。

——新房さんが上京されてからご覧になった映画で印象に残っているものはありますか？

新房　上京してからはほとんど映画館に行かなくなりました。友人に誘われたら見にいくくらい。むしろ、ひとりで見にいった映画はほとんどありません。必ず誰かと行っていました。

——上京した当時は、どんな映画をご覧になっていたんです。



新房　昔は、日本で未公開の映画を、自前で日本語字幕をつけて販売している海賊版のビデオショップがあって、そこで珍しい映画を扱っていたんです。それで友達から「リ・アニメーター（死霊のしたたり）」がおもしろいと聞いて、それで見たことがあります。ラヴクラフト原作のホラー映画なのですが、あれはおもしろかった。正式なビデオ版が発売されたあとに、もう一度見ました。今はDVDももっています。

――ホラー映画といえば、新房さんは「サスペリア」もお好きですよね。

新房　公開当時はやっていましたが、劇場には行ってないんです。自分はDVD（VHS）で見ています。

――劇伴（BGM）を発注するときに、「エクソシスト」と「サスペリア」的な楽曲を必ず発注しているという話をうかがったことがあります。

新房　そうそう。だから、どの作品の劇伴にも、似た旋律が入っていると思いますよ。

――マイク・オールドフィールドの「チューブラー・ベルズ」とか、ゴブリンの楽曲ですね。

新房　自分が「エクソシスト」と「サスペリア」が好きだからです。ああいう楽曲はどんな作品にも合わせやすいんです。「The Soul Taker」や「夏のあらし！」「化物語」のときも、そうやってお願いして、似たような楽曲をつくっていただきました。

――「ブレードランナー」もお好きですよね。音楽はヴァンゲリス！

新房　「ブレードランナー」も友人に誘ってもらって見にいきました。でも、最初に行ったときはおもしろさがよくわからなくて。あとからDVDで見直して、おもしろさがわかった作品です。そういう作品は意外と多いですよ。

――新房さんはDVDをたくさんおもちですけど、どんな映画が多いですか？

新房　いろいろありますけど、岡本喜八監督の「殺人狂時代」とか、昔の映画をいろいろもっています。ただ、ああいう作品は劇場で見たほうがいいですよね。集中して見るから。どうしてもDVDやBlu-rayだと買っても見なくなってしまうでしょう。うちにどんどん積まれていく。

――昔の邦画はとても幅が広い作品が多いですね。

新房　昔の邦画はいい作品が多いんですよ。映画版「ドグラ・マグラ」の松本俊夫監督であるとか、すごく実験的な作品を撮っている。そういえば、映画版「ドグラ・マグラ」は友達といっしょに劇場へ見にいきました。

――そうやって映画をご覧になることが、血肉になっているのかもしれませんね。

新房　そんなに映画が好きじゃない自分よりも、今の若手は映画を見ていないことがあるみたいですね。これを知っているだろうと思う映画の話をしても通じないことが多い。ひょっとしたら、自分は映画を見ているほうなんじゃないかと思えてくるくらい（笑）。やっぱり、上の世代の方のほうが映画を見ているし、映画の話をしますね。昔は打ち合わせでも、映画の話がすぐに出てきて。その場は「見てません」と言ってもしかたがないから、とりあえず「はい」と答えておいて、慌てて映画を見る、そんな感じもありましたよ。

――新房さんが最後に劇場でご覧になった映画は何ですか？

新房　最後に見た映画はジョン・カーペンター監督の「スターマン」。彼が監督した「遊星からの物体X」が好きだったので興味があったんです。でも、実際に見にいったら……ちょっと違った。楽しみにしていたものとちょっと違った。がっかり・カーペンターでした。以来、劇場に映画を見にいっていないかも。

――今回の「劇場版魔法少女まどか☆マギカ」で劇場にぜひ足を運んでください！

「『まどか』を支持してくれたファンが楽

総集編からループする世界へ

「魔法少女まどか☆マギカ［前編］始まりの物語」は、TVシリーズを見ていたファンにとっては、いくつものサプライズに満ち溢れた作品になっている。ただの「総集編」ではなく、ある意味「完全版」としての作品に仕上がっているのだ。新房総監督が［前編］に込めたこだわりをうかがった。

――さて今回はそんな映画館に「魔法少女まどか☆マギカ」がかかるわけですが、完成した今のお気持ちは。

新房　ちょっと怖いです。大きい画面で見ると、粗が目立つんじゃないかと思って。

――劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」の話はどのように立ち上がったのでしょうか。

新房　最初はアニプレックスの岩上（敦宏）プロデューサーが劇場版にしたいとおっしゃったんです。前編、後編の総集編をやりたいと。そこで虚淵玄さん（脚本）や蒼樹うめさん（キャラクター原案）を交えて打ち合わせをして、新作を1本加えて、3部作にすることになったんです。

――劇場版、総集編、前後編というと、「機動戦士ガンダム」「伝説巨神イデオン」などの作品が思い浮かびますね。

新房　自分はいろいろな作品の劇場版総集編を見てきたので、機会があればつくってみたいと思っていました。

――TVシリーズは全部で12話。それを前後編に分けるという作業はいろいろなアプローチ方法があったかと思います。

新房　最初、［前後編］にするにあたり、［前編］を第1話から第8話にして、［後編］を第9話から第12話にしようと思ったんです。本来なら第6話と第7話で切るべきなんでしょうが、ストーリー的には第6話で切ると中途半端になってしまう。キュゥべえが魔法少女の秘密を話すシーンで第6話が終わっているので、さすがにそこを［前編］のクライマックスにはできない。それで第8話で［前編］を区切ることにして、編集の松原（理恵）さんに［前後編］に分けてTVシリーズを仮に編集してもらったんです。

――そのときは何かオーダーをなさったんですか？

新房　尺（上映時間）の話は久保田（光俊・プロデューサー）さんを通して、お願いしました。［前編］はおおよそ2時間ぐらいで「なるべく短くしたい」と。松原さんはTVシリーズで各話の編集をしていたので。そちばん作品を熟知していたので。その時点では松原さんに全部お任せしています。

――松原さんはTVシリーズの「魔法少女まどか☆マギカ」でもお仕事をしていましたね。

新房　編集という仕事は、「まどか」に限らず、TVシリーズにおける大事な仕事だと思います。TVシリーズというものは各話に演出がいて、それぞれのテンポ感でフィルムをつくってくるんです。その全話をひとりの編集さんが、編集することでテンポが調整されていく。統一感のようなものが生まれていくんですね。松原さんはそういう意味で「まどか☆マギカ」で活躍してくださった方でした。だから、劇場版をつくるときに、まず松原さんに一度編集していただいたんです。松原さんの編集版があったから、その後の作業はやりやすかったと思います。

――松原さんが編集したバージョンの映像をスクリーンで試写したそうですね。新房さん、虚淵玄さん、蒼樹うめさん、宮本幸裕さん（TVシリーズ・シリーズディレクター）がいらしたそうですが、ご感想はいかがでしたか。

新房　うーん。大きいスクリーンで見ると、TVシリーズの絵のいろい



ろなところが気になって。思った以上に粗が目立ったんです。このままだとお客さんも気になってしまって、映画に集中できないんじゃないかと思えるレベルでした。これは細かく調整しないとダメだなと。動画、仕上げ、撮影を直すべきところは直そうと思いました。

——その後の作業はどのように進めていきましたか？

新房　その松原さんの編集した映像を見て「なるほどなあ」と。その映像を参考にしながら、こちらで絵コンテを切り貼りして、アバン（巻前芝居：魔女・ワルプルギスの夜と魔法少女のほむらの戦いをまどかが見守るシーン）を切ったり、足りない部分を足して一度構成をまとめたんです。

——物語冒頭のアバンをカットしたのはなぜですか？

新房　TVシリーズの第1話にあたる冒頭は、まどかの視点で描こうと思ったんです。だから、キュゥべえが逃げ惑うインサートのカットもなくして。まどかが魔女の世界に迷い込んでいるように見せています。

——まどかが起きて、転校生に会い、キュゥべえの声を聞き、魔法少女に会う。劇場版[前編]はまどかと観客がいっしょに「魔法少女と魔女」のセカイへ迷い込んだかのような印象がありました。TVシリーズの第1話と第2話あたりは細かい変更はあっても、構成的にはほぼTVシリーズまるまる入っている印象があります。

新房　やはり前半の会話シーンはなかなか切ることができないんです。物語の説明の部分ですし、知らない人が見てもわかるようにはしたいので、どうしても大きなカットはできませんでした。欲しいと思ったシーンを入れて、いらないと思ったシーンを切っていく。しかも、ストーリーのつじつまをあわせなくてはいけなかったですから、難しかったですね。もともと編集で縮めるのは、苦手な人間なんです。できたら[前編]は短く、2時間を切りたかったんですけど。切れませんでしたね。

——1話24分前後（TVシリーズ）のテンポ感と、1話2時間（劇場版）のテンポ感ではかなり違うところもあると思います。そのあたりはどのようにしようと考えていましたか。

新房　最初は、ちょっとひっかかるようなテンポの作品にしようと思っていたんです。ストーリーを劇場版2本にテンポよくまとめてしまうと、ツルっとストーリーが流れてしまう。もともとはTVシリーズで各話の終わりに次回へのヒキをつくって12回に分けて展開していたストーリーなので、劇場版でもひっかかることで集中して見てほしいと思ったんです。実際にはなかなか難しかったのですが、そのあたりの試行錯誤はありました。

——映像的には、TVシリーズと大きく印象が違うところがいろいろとありました。

新房　[前編]では美術設定も新しくつくっていただきましたし、それに合わせて美術もさし替わっています。あと、学校の机は3DCGで描いてもらいました。机はTVシリーズでは作画と背景だったんですけど、やっぱりバラつきが出てしまうので。

——あの収納される机は斬新ですね。

新房　でも、最近の小学校の学習机を調べると、高さが自由に変更できるんですよ。クラス全員の机と椅子の高さがそろっているという考えはもう古いのかもしれない。

——ファンサービス的な要素でいうと、オープニングが新しい映像になっています。音楽もClariSの新曲で「ルミナス」。

新房　TVシリーズの絵コンテ・演出と同じく板村（智幸）さんにお願いしました。TVシリーズのオープニングはよかったし、同じ空気感でやってほしかったんです。

——TVシリーズのときは「欲しくなる映像」というオーダーを板村さんにしていたそうですが、今回はどんなオーダーを？

新房　『あざとくない』映像にしてほしい」とお願いしました。簡単にいうと、今回の「まどか☆マギカ」は「裸禁止」にしています。

——「裸禁止」！　確かにTVシリーズのオープニングでは、まどかが裸になるシーンがありましたが……。なぜ「裸禁止」にしたんですか？

新房　やはり、劇場版はみんなで見るものですから、「裸」のシーンが出てくるとどうしても気まずくなると思うんです。なるべく、見やすくしたかったので。

——それは[後編]のクライマックスの描写にもかかわってきますね。

新房　宇宙空間を裸で飛ぶっていうのは「伝説巨神イデオン」の影響じゃないか、とふと気づいたんです。無意識のうちに影響を受けているなって（笑）。[後編]のクライマックスシーンもなんとかしようと思ったんですが、とても大事なシーンでもあるので、裸の部分をなるべく隠して、見やすいように調整してもらいました。

——劇場版ならではのファンサービス的なところでいうと、魔法少女たちの変身シーンが新しくなっています。マミさんが2回、さやかが1回、杏子が2回……。それぞれ違う変身シーンが用意されていて、とてもぜいたくでした。

新房　現場の方々がアイデアを出してくださいました。こういう自由なカットは、なるべく現場のスタッフに膨らませてもらおうと思っていたんです。

——ほかにも、大きな変更点では……。

新房　魔法少女に変身したさやかの髪飾りをつけました。蒼樹うめさんにいくつか案をもらって、その中から、音符の髪飾りに決めたんです。TVシリーズのころから、魔法少女たちが並ぶと、さやかだけがちょっとかわいそうな印象があったんですよね。さやかは悲しい結末をたどるキャラクターでもあるので、少しでも報われるといいなと思って。杏子の食べている食べ物がTVシリーズと全部違います。たとえば、タイヤキを食べているシーンでは別のものを食べていますし、ポッキーは違う色のものを食べてる（笑）。このあたりはTVシリーズを見ていただいた人のお楽しみですね。

——パンダの人形焼きを……食べていたような。まどかの変更点はあり

度もループする魔法少女たち

新房さんはどんな人ですか？
水橋かおり

役者と監督という距離感で見ているうえでは、いつも変わらずシャイな少年のような人です。大人になってもそういうところを失わずいられるのっていいなあ、と私の中にいる〝シャイな少年〟がうらやましく思っています。

新房さんはどんな人ですか？
喜多村英梨

「かわいい」につきます。謎で、生活感見えなくて……みたいなオーラなのですが、ふとしたとき「わっ、いつも懐かない犬が尻尾を振ってくれた！」みたいな、ふわふわ優しい温かさが見え隠れするんですよ。

新房さんはどんな人ですか？
加藤英美里

作品をとても愛していて、特にキュゥべえのことは「かわいいよねえ」って味方でいてくださるんです！　どんなときでも(笑)。すごく謎の多い方ですが、おちゃめなところもあるみたいですよ。



ますか?

新房　まどかは私服姿があります。TVシリーズのときにまどかの私服姿がなかったので、さやかの家に行く前に私服に着替えることにしました。蒼樹うめさんに原案を描いていただいて、そこからキャラクターの設定を新たに起しています。

――劇団イヌカレーさんも今回はたくさん作業をしたようですね。

新房　魔女が登場するシーンや魔女の結界も、劇団イヌカレーさんのこだわりで、細かく手が入っています。音楽の打ち合わせに劇団イヌカレーさんも出席して、梶浦（由記・音楽）さんと打ち合わせをして。梶浦さんが歌詞つきの新曲を書いてくれました。

――音響面はいかがでしたか。声優のみなさんも再アフレコをしていますよね。

新房　TVシリーズのときは、キャストは結末を知らずに演じていたんだけど、今回は最後までわかっていることもあって、キャスト陣は安定していたし、キャラクターもできあがっていた。まどか役の悠木（碧）さんの芝居もすごく安定していて、録り直してよかったです。

――[前編]のエンディングはTVシリーズと同じKalafina「Magia」です。

新房　TVシリーズと同じくエンディング映像は鈴木博文さんに5分バージョンの映像をつくっていただきました。曲も梶浦さんによってロングバージョンになっています。

――[前編]を振り返って、新房さんはどんな作品になったと感じていますか?

新房　やはり[前編]は、巴マミと美樹さやか、佐倉杏子の物語であり、[後編]は暁美ほむらと鹿目まどかの物語になったと思っています。

そして世界は続いていく

「魔法少女まどか☆マギカ[後編] 永遠の物語」は、少女の決断と決別が描かれるストーリーだ。劇場版として一気に見ることで、その少女たちのせつない心情がより深く描かれている。新房総監督は、このデリケートな作品をより深め、より慎重な手つきで、少女たちの未来を描いた。そして、物語は続いていく。

――では次に[後編]のお話も聞かせてください。[後編]は第9話から第12話。尺を考えると、カットしているところは少ない印象です。

新房　むしろ伸ばしている感じです。音楽主体のシーンやほむらとキュゥべえの会話シーンを入れていますし、TVシリーズの第10話にあたるシーンではノイズのカットを入れて、時間を飛ばしていることをはっきりと見せています。TVシリーズだと時間が飛んだ描写がなくても意味がわかると思うんですが、劇場版だと全体の尺も長いし、ノイズを入れないと時間を飛ばしたことが流れてしまう。時間が飛んだごとに仕切り直して見てもらうのがいいと思っていますす。

――[前編]に引き続き、[後編]の再アフレコはいかがでしたか。

新房　第10話にあたるパートはTVシリーズと同じ音声を使っています。やっぱり、TVシリーズのお芝居がすごいと思ったし、音響監督の鶴岡（陽太）さんも「同じシーンを2度繰り返したとしても、TVシリーズの第10話を超えるものができるかどうかわからない」とおっしゃっていたんです。自分としては「劇場版はTVシリーズから1回か2回ループした世界なのかもしれない」と思っていて。だから再アフレコしたお芝居も強めになっているし、映像も細部が違うんだという考え方でやっていたんです。そう考えると、第10話にあたるパートは、ほむらの過去が描かれているので、新たにループさせなくても関係がないんですね。そこで第10話のTVシリーズの音を使おうと考えました。

――第10話にあたるパートの最後には、TVシリーズの主題歌「コネクト」が流れます。これもTVシリーズと同じ演出ですね。

新房　第12話にあたるパートの最後にも流れます。ここに「コネクト」が流れないとしっくりこないんです。TVシリーズのときと、ちょっと意味合いは変わると思ったんですが、こういう大事なところは残しています。

――先ほど劇場版[前編][後編]は「1回から2回ループした世界」というお話がありました。それはどのタイミングで立てたコンセプトだったんですか?

新房　作業の途中でした。食べ物を変えたり、色を変えたり、ディテールを変えていこうとしているうちに、これはもしかしたら「1回か、2回か、ループした世界なんじゃないか」と腑に落ちたんです。ループした世界だと考えると、キャラクターの芝居や背景、アフレコも含めて、すべてのことに意味があるなと思えたんです。

――全体的に新しいファンだけでなく、TVシリーズのファンへの思いもこもったつくりになっているんですね。

新房　今回はやはり総集編ですから。最初から新作映画的なつくりはめざしていないんです。新曲ですがTVシリーズと同じくオープニングが入っていますし、[前編]の最後はTVシリーズと同じく「Magia」で締めくくっている。TVシリーズを見てくれた「まどか」ファンの期待のためにも「コネクト」も入れました。だから、映画というよりもファンムービーとして、ファンの方々が楽しめるものにしたかった。[後編]は3作目の新劇場版の予告がつきますしね。それは今回の[前編][後編]を通じて大事にしていたことです。

――最後に3作目についてお聞かせください。今回は完全新作ですね。

新房　3作目は、虚淵さんが上げてきたプロットが短かったので、一本の映画として作品になりました。虚淵さんの脚本は前に上がっていて。今は絵コンテが上がってきているところです。予告編をつくるために絵コンテを確認したんですが、楽しみでもあるし、大変になりそうだな、とも思っています。

円環の理に導かれて——何

Q 新房さんはどんな人ですか?
悠木碧

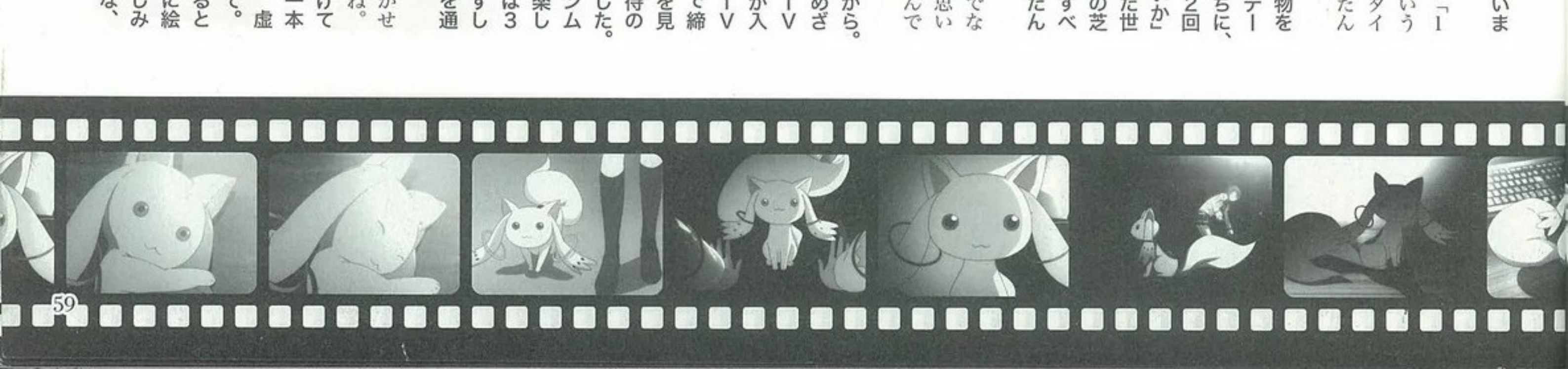
いつもニコニコしていらっしゃって、あまりいっぱいしゃべらないけど、たまにほめてくださったりとか、急にすごい毒舌をはかれたり（笑）。新房さんを表わすための形容詞を新しくつくりたいくらい、不思議な空気をもった人です。

Q 新房さんはどんな人ですか?
斎藤千和

私が今まで出会った中でいちばん何を考えているのかわからない人です。私の役者としてのターニングポイントとなる作品をつくってくださる、特別な方で。実は……深くお話をしたことはないのですが、深く恩義を感じていて。一生恩返しをしていく相手だと思っています。

Q 新房さんはどんな人ですか?
野中藍

つかみどころのない人。でも、穏やかに話しかけてくださるのでうれしいです。「ぱにぽにだっしゅ！」の一条さんがおもしろかったと毎回おっしゃられるので、早くそれを更新しなくては、と思います。杏子はどうですか?



座談会

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」

監督 宮本幸裕×副監督 寺尾洋之

キャラクターデザイン、総作画監督 谷口淳一郎×総作画監督 山村洋貴

TVシリーズ放送開始から1年半ぶりの劇場版。その間も制作会社シャフトでは「まどか☆マギカ」の制作が続行していた。長丁場にわたる制作期間があったとしても、スタッフは最後の最後まで制作を続けていたという。無事に完成し、ほっとひと息をついたメインスタッフに「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」の現場を振り返っていただいた。

ようとしていた現場だった」

劇場版の感想とTVシリーズの反響

制作が終了した劇場版［前後編］。まずは仕事を終えたばかりのメインスタッフに、その率直な感想をうかがった。プロデューサーの久保田光俊を交え、現場の熱が伝わってくる。

——劇場版［前後編］を完成おめでとうございます。まずは長い作業を終えた、みなさんの率直な感想をお聞かせください。

寺尾　今回、総集編をつくるにあたり、まず仮編集された映像を見たんです。そのときに、この作品のもつ力強さをあらためて感じたんですよね。そんな映像に更なる付加価値を加えることができて、光栄な仕事だと思いました。

山村　僕はオープニングや変身シーンをがっつりと担当させてもらったんですけど、ほかは飛び飛びで回ってきたカットを担当させていただいた感じだったので、自分のやり方が合っていたのか、いまだにちょっと不安です。

谷口　劇場版の［前後編］をあらためて見直すと、1年半前にTVシリーズをつくっていたときの感情が甦ってきました。あのころは東日本大震災もあって時期的にもいろいろと大変でしたからね。あと、劇場版［後編］のエンディングの曲がよかったですね。

久保　あの曲は、まどかが最終話で変身したあとに流れるBGMを梶浦（由記・音楽）さんがアレンジしてくださったんですよ。

宮本　あれはすごいなあと思いました。あの曲を聴いたらみんな、泣いちゃうでしょう（笑）。

——宮本さんはいかがでしたか。

宮本　完成した劇場版の［前後編］を見て「ああ、ちゃんと色がついているなあ」と思いました（笑）。V編（ビデオ編集・最終工程）のスタジオは、音響設備はすごいものがそろっているんですけど、小さいモニターを使っているので。試写会の大きな画面で見ることができてよかったです。

——寺尾さんと山村さんは、メインスタッフとして今回が初参戦ですね。

寺尾　TVシリーズの最初のころは僕はいち視聴者だったんです。「興味深い作品だな」と思いながらも、別のスタジオで別作品をつくっていました。ある日、たまたまシャフト本社の前を歩いていたら、当時のアニメーションプロデューサーに声をかけていただいてスタジオの中に呼ばれたんです。それでTVシリーズの第10話で原画を担当することになって。「この作品は、今やらなきゃならない！」と思いながら原画を描いたんです。そうしたら「TVシリーズの原画が印象的だった」とのことで、今回の劇場版でもお声をいただけて。そのことばがとにかくうれしかったです。

——そのときは副監督の依頼だったんですか？

寺尾　いや、そのときはお仕事の話は具体的になかったんですね。最初は、5話～6話冒頭の作画監督と1話マミの変身シーンの原画として参加していたんですけど、気がついたら、生きながらにして2階級特進していたと申しましょうか（笑）。

山村　僕はTVシリーズにまったくかかわっていなかったので、今回初めて総作画監督として参加させていただいて、ちょっと戸惑っていました。いろいろと迷いながら作業を進めていたので、反省点のほうが多いかもしれません。

谷口　いや、ばっちりでしたよ。ありがとうございました。

山村　ありがとうございます。

——みなさんはTVシリーズ「まどか☆マギカ」の反響をどのように受け止めていましたか？

谷口　第10話、第11話、第12話（関西では第11話、第12話）一挙放送のとき（2011年4月21日）に新聞に全面広告を打ったじゃないですか。あれで世の中の反応の大きさがわかったような気がしました。

久保田　放送延期をしたまま4月に入って、最終話まで一挙放送しようという話をしているころ、たまたま道端で女子高生が『まどか』っていつ放送するんだろうね」と話しているのを聞いたんです。ああいう女の子たちはウェブで告知しても気づかないじゃないですか。僕がたまたま岩上（敦宏・プロデューサー）さんと話しているときに、もっと多くの人たちに知らせるために何か方法がないですかね、と相談してみたんです。そうしたら、岩上さんがドンともってきてくださった話が新聞の全面広告のプランだったんですよ。

谷口　あの展開こそが、反響の大きさの表れだったと思います。

久保田　アニメファンだけじゃなく、幅広く「まどか☆マギカ」を見てくれている人たちがいるということを制作サイドが認識できる機会だったと思います。みんなで読売新聞を買いにいきましたからね。

谷口　作品そのものの力だけじゃ、あそこまでの展開はできませんから、本当にすごいことですよ。

寺尾　あのころ僕は別のスタジオで



仕事をしていたんですが、「寺尾さん『まどか』やってるんですか？」とよく聞かれましたよ。

——宮本さんは反響をどのように受け止めていましたか。

宮本　当時、僕は「荒川アンダー ザ ブリッジ」のDVD／Blu-ray版作業と「電波女と青春男」のTVシリーズをやっていたので……忙しくて反響どころじゃありませんでした。でも、それでもいろいろと聞こえてくる声があるので、これはすごいな、と。

——「まどか☆マギカ」はいろいろな賞をお取りになりましたが、その反応は現場に届きましたか。

谷口　ああ、賞を取ったという話を聞くことはあったんですが、僕らには何も変化はなく……。

もう一度「まどか☆マギカ」を描くということ

劇場版の制作にあたり、メインスタッフはTVシリーズの素材をもう一度見直し、新たに作品を構成し直していった。TVシリーズのときにやりきれなかった想いを、もう一度フィルムに詰め込み、完全版としての劇場版ができ上がっていく。

——劇場版の制作が決まったときは、どんなお気持ちでしたか。

谷口　いろいろな反響を見聞きしているうちに「第2期があるだろうな」と思っていたんです。そう思ってスケジュールを空けていたんですけど、そこに劇場版という話があって。正直、うれしかったですね。ただの焼き直しにはしたくないなと思っていたら、新規の要素を混ぜて再編集すると聞いて、安心していました。

宮本　僕は第10話の制作が終わったときに「これは第2期があるんじゃないか？」と思ったんです。自分自身も第10話の放送を見ていて「第10話はおもしろいなー」という感想をもっていましたから。

山村　僕はいち視聴者として第10話を見ていて「すごいな」と思いましたし、新房（昭之・総監督）さんも「手ごたえを感じた」とおっしゃっていたのが印象的でした。

寺尾　僕が初めて参加したのが第10話だったんですけど、カッティング（映像編集）のV（ビデオ）を見たとき「これはヤバイ」と思いました。夜眠れなくなっちゃうような高揚感があって。

宮本　確かに笹木信作さんの第10話の絵コンテが上がったときには「こりゃヤバイな（笑）」と思いました。

谷口　その「ヤバイ」はネガティブの意味での「ヤバイ」でしょ。

宮本　そうそう。すごいクオリティの絵コンテだったので「こりゃ作業が終わりそうもないわ」と思っていました。

一同　（笑）

——そういう反応もあり、劇場版にたどり着いたわけですよね。

宮本　「もし映画にするとしたら、総集編になるのかな？　そうするとし新房さんのことだから、きっとつくり直す部分があるだろうな」と。それはちょっと大変だろうなと恐れていました。結果として、そうなったわけですが。

谷口　でも、賞を取り、反響を得てからの映画化だったので、僕はプレッシャーがありましたよ。

——劇場版から参加した山村さんと寺尾さんはいかがでしたか。

山村　僕は「ひだまりスケッチ」が大好きでしたし、岸田隆宏さんのキャラクターデザインの作品にかかわれるといううれしさを感じていました。でも、TVシリーズに参加していなかったぶん、劇場版から参加するというプレッシャーがありました。

寺尾　「まどか☆マギカ」の現場が楽しかったので、自分はプレッシャーを感じることはありませんでした。「劇場版に参加してほしい」と声をかけてくださったことがうれしかったので、その期待に応えようと思うことで精一杯でした。自分も、この仕事をやりたかったですし、いい精神状態だったんでしょうね。胃は痛みましたが（笑）

「各スタッフが自主性をもって、作品をよくし

——劇場版の制作現場はどんな状況だったんですか。

宮本　TVシリーズの現場は混乱していたので、劇場版をつくるにあたり、素材を集めるだけでも大変で。しようがないから寺尾さんにつくり直してもらったカットもありました。

寺尾　今回、変身後のさやかに髪飾りが追加となったので、ひたすら描かなければなりませんでした。それに加えて、僕らがこだわることで作品の付加価値が増えていくので、そういうプラスになる作業もできるので、うれしかったですね。「こうやったら、もっとよくなるんじゃないか」とクオリティアップしていくことができる。それが今回の仕事でグッとくるトコロでした。

——いいですね。具体的にどんなところがクオリティアップできたところですか？

寺尾　例えば、椅子とか。

谷口　画面の中に、椅子を増やすことをやってましたね。

寺尾　椅子総作画監督をやってもいいくらい（笑）。

——言われてみれば、いろいろなシーンで椅子が増えていました。椅子以外にプラスしていったことは何かありますか？

寺尾　ただ派手にすればいいってものでもないので、ストーリーの流れを踏まえたえで、作品の緊張感を増すために、いろいろなカットを描き加えていきました。それは椅子にとどまらず（笑）、キャラクターの細かな芝居づけにも共通することでした。

谷口　僕はTVシリーズの放送後も「まどか☆マギカ」の版権イラストをたくさん描かせていただいたんです。そこでつかんだ描き方を、本編にもう一度乗せることができたことがよかった。TVシリーズの本編は1年半前に描いたものですから、そこからどれだけ自分が成長したのか知りたい気持ちがありました。実際にやってみると、けっこう絵が変わっていましたね。

——TVシリーズのころから、さらにこなれた絵で劇場版を構成していったわけですね。

谷口　表情ひとつをとっても、ニュアンスが変わりましたね。新房さんからの注文が「岸田さんのキャラクターデザインと、蒼樹うめさんのキャラクター原案の中間を描いてほしい」ということだったんです。つまりそれは……僕らは岸田さんのキャラクターデザインに合わせて原画を描いているわけですが、そこに蒼樹さんのキャラクターのテイストを加えていくということで。正解はないから、僕らが手探りで表情をつくっていかないといけない。いまだに難しいリクエストだったと思っています。でも、版権イラストをたくさん描いて、劇場版の作業をしているうちに、なんとなく答えが見えてきたような気がしているんです。

山村　僕の場合はさらに悩んでしまって（笑）。蒼樹うめ先生の絵があって、岸田さんの絵があって、さらに谷口さんの絵もあるうえで、総作画監督の仕事をしていたので、最初は自分でどんな絵を描けばいいのか迷っていたんです。でも、いろいろ考えた結果、やっぱり基本に立ち返って、そのシーンにふさわしい表情を描くことにしました。誰かの絵をなぞろうとすると、絵も固くなるし、感情も失われてしまう。作業のときは声優さんの再アフレコの声が入った映像を使っていたので、その声を聞き込んで、それぞれのキャラクターの感情を考えながら描いていきました。

谷口　それが正解なんだと思いますよ。やっぱり、基本はそこなんです。現時点では、もう不安は消え去りま



ここが次へのスタートラインです

宮本幸裕

宮本さんが常に最前線で戦っていました

寺尾洋之

した。

——現場に初参加した山村さんにとっては「まどか☆マギカ」のキャラクターデザインって、どんな印象でしたか？難しい？

山村　僕がアマチュアのころに描いていた絵は、蒼樹うめ先生の方向性に近い絵だったんです。好きなラインでしたし、「まどか☆マギカ」のストーリーはわかっていたので、このあとに絶望が待っているならば、オープニングは思いっきりかわいく描いて盛り上げようと思って、作業していました。

——総作画監督陣は、主にキャラクターのどんなところに手を入れていたんですか？

谷口　キャラクターの表情が多かったです。TVシリーズの第10話で、ほむらの表情が激変したんです。それらを一度終えてからの劇場版の作業ということで、ほむらの表情の振り幅はかなり広がりました。逆にいうと、まどかの表情はかなり難しくなりました。振り幅が思った以上に狭いことに気づきました。まどかは怒った表情が似合わないんですよね。

——まどかは怒っても、表情は怒らない。すごく興味深いです。

谷口　まゆげの角度を立てたり、しかめっ面の顔をすると、どこか違うんですよ。

山村　眉毛を上まぶたにくっつけると、まどかっぽくならないんです。眉毛とまぶたは離さないといけない。

谷口　ストーリーを把握していない方が原画を描くと、まどかが怒っているシーンでは怒った表情で描いてきてくださるんです。そういうときは眉毛などに少しずつ手を入れて、まどかの表情をつくっていきました。

——マミさんやさやかや杏子はどうでしたか。

谷口　3人は描きやすいんです。感情がはっきりとしているから。とくに杏子はやりすぎなくらい表情をつけたほうが引き立つんです。

山村　僕は、さやかをいちばんかわいく描きたいと思っていました。さやかはひたすらダークサイドへ落ちていくキャラクターなので、少しでもかわいく見えるようにしてあげたかったんです。

——ほかに描いていて特徴的だったキャラクターは？

山村　まどかはやっぱり苦手でした。表情がとらえづらいというか。杏子だったらツリ目、マミさんだったらタレ目と記号がはっきりしているんですけど、まどかはナチュラルだからすごく難しい。

谷口　そうですね、まどかはいまだに難しいです。

——宮本さんはキャラクターの表情についてどんな指示を？

宮本　杏子の八重歯は片方にしましょうとか、表情のパーツを整理していました。

定と不安定で揺れる魔法少女たち

寺尾　最初「杏子の八重歯は片方のほうがかわいいですよね」と宮本さんと雑談していたんです。そうしたら、宮本さんが徹底してチェックしていて。ことばの重さを痛感しました（笑）。

宮本　あとはキャラクターの芝居をあまりおおげさにしないようにしていました。

——総作画監督の谷口さんと山村さんの作業分担はどのようにしていたんですか？

宮本　アニメーションプロデューサーの岡田（康弘）さんが決めていました。TVシリーズだと各話ごとに作画監督さんが違うので、総集編として一本でつないだときに、各話ごとつなぎに絵の違いが出てしまうんですよ。そういうつなぎの部分を谷口さんに見ていただきました。

寺尾　TVシリーズのときは作画監督さんによって、絵も変わるし、影付けも変わるし、同じシーンでも話数をまたげば美術も変わってしまう。TVシリーズのテイストを損なわないように、各話の違和感をなくしていくという作業が、今回は特に大事でした。

——宮本さんにとって劇場版の作業はいかがでしたか。

宮本　最初は新房さんが劇場版用につくった絵コンテを見て、そのあとの作業量を計っていたんです。正直いうとその時点で、スケジュールの算段が立たないくらいの作業量があったんです。それをどうにかやりくりしようとしていたら、カッティング（映像編集）をするたびに、新房さんが「これを足そう、これを増やそう」とアイデアを出してくださって……。新房さんは「このカットを足す代わりに、このカットをあきらめましょう」とは言わない人なんですよ。むしろ「このカットも全部作業してくれるよね」とおっしゃる人なので、とにかく作業を進めるしかなかったですね。

——総集編といいながらも、作業量が膨大だったんですね。

宮本　現場では、ずっと「（演出の）援軍はまだか」と言いつづけていました。途中で演出として第10話を担当してくださった八瀬（祐樹）さんが入ってくださったんですが、作業量は増える一方で。気がつけば上映当日を迎えてしまいました。

寺尾　参謀であり指揮官である宮本さんが最前線で戦いつづけていたんです。

宮本　現場ではタイムシート（キャラクターの動きのタイミングを指示するシート）をずっと見るという地味な作業をしていました。

寺尾　リテイクの総量を現場で把握しているのは宮本さんなんです。宮本さんの「現場の自主性に任せる、やんわりとした指示」を僕らは引き受けつつ、仕事をしていた感じです。宮本さんの懐の広さに頼りっきりでした。

宮本　制作デスクの宗宮（一輝）くんと、鈴木（隆介）くんが、現場の演出処理をやってくれた印象があります。彼らがリテイクの指示を管理してくれたので、すごく助かりましたね。

寺尾　普通の現場だと、自分の専門外に手を出さないものなんですけど、今回の現場はみんなが専門外へガンガンと手を出していく。そのおかげですごく助けられました。

谷口　各スタッフの自主性に任せることで、それぞれがチカラを発揮することができた、というか。チーム全体としていい雰囲気がありましたよ。

寺尾　みんなが責任の意識をすごく高くもっていたので、みんなで前に進むことができた。すごくいい現場でした。

宮本　締切りが迫っている早朝に、劇団イヌカレーさんが仕上げた美術の絵の具が乾かなくて。宗宮くんが一生懸命、絵をあおいで乾かしていたんですよ。横で作業を終えたばかりの鈴木くんが壁にもたれかかった



まま寝ていて。力尽きて倒れているスタッフもたくさんいました……すごい現場だなと思いましたね。その光景を見ていると、どこからかエンディング曲「ひかりふる」が聞こえてくるような気がして（笑）。

――宮本さんが……概念になっちゃう！

寺尾　いや、締切り直前のみんなの頑張り方にはある種の神々しさが宿っていましたよ。

そして、新作劇場版「叛逆の物語」へ

3作目の劇場版「［新編］叛逆の物語」は、TVシリーズをベースにしたものではなく、完全新作。メインスタッフたちは、これまでに培ってきた経験を活かして、さらなるステップへ踏み込んでいく。「まどか」の次なる戦いが始まろうとしている！

――劇場版［前後編］をあらためてご覧になっていかがでしたか。

谷口　音もそうですけど、声も録り直してですよね。違和感がないし、劇場のサイズに合っている印象があって。すごくよかったです。

寺尾　僕らは結末を知ったうえで、劇場版にかかわるわけじゃないですか。ガツッと一気に長めの映像を見ることで、ひとつひとつのことばの意味がまた変わって楽しめるなと思いました。たとえば、キュゥべえが言う「まどかは、力そのものにあこがれているのかい」というセリフは、最後の結末を知っていると、そのセリフがまどかの最後の決断にかかわっているということに気づくわけですよね。それは劇場版を一気に見ると、そういった伏線がはっきりと見えてくるんだなと思います。

谷口　そういう意味でいうと、TVシリーズでは杏子が死んでしまったあと、余韻があまりないまま、サクッと流れてしまうんですよね。個人的には、そこを劇場版で補ってもらえたのがすごくうれしかったです。

――宮本さんは劇場版を見た感想はいかがでしたか。

宮本　何十回と見直して、足りないシーンはないか、説明不足のところはないか。確認したので、問題はないと思うのですが……。

寺尾　何度も見ていると、自分は理解したつもりになって。見る人の感覚と離れていく。そういうところは注意しなければいけませんよね。

宮本　それがいちばん怖いですよね。

谷口　いちばん客観的に見ることができた僕から見るかぎり、大丈夫だと思いますよ。

宮本　谷口さんが大丈夫だとおっしゃってくれるなら、大丈夫のような気がしてきました。

――いよいよ完全新作劇場版の「叛逆の物語」が待ち遠しくなってきましたが、みなさんが3作目に楽しみにしていることがあれば。

宮本　今回の［前後編］でたくさんの素材をつくることができたので、新作をつくるのも楽になったんじゃないかと思うんです。あとは魔法少女の武器の能力も、劇場版を経て固定されてきたと思うので。たとえば「魔法少女は空を飛べるのか飛べないのか」という部分も「飛べない」ということで統一もとれましたし。劇場版に準拠することで、設定のベースができ上がったのかなと思います。

寺尾　人間関係上うまくコミュニケーションがとれるようになったので、いい感じの親和感をもちながらチームで作業ができるようになってきたので次の作品が楽しみです。劇場版［前後編］で「これでいいすかね？」と確認をとりながら作業を進めてきたので、「何がよくて、何がよくないのか」の感覚を共有できたんです。おかげで、新房さんが求める映像を迷わずにきっとつくれるんだろうと思っています。

山村　今回は宮本さんと寺尾さんが演出面で立っていただけたので、安心して作業に集中できましたし、気持ちもすごく楽でした。新作に僕が参加できるかどうかもわからないんですが、新作でもチャンスがあれば、やりきることができたらうれしいです。

谷口　新劇場版に向けて、キャラクターを固めてきたんですけど、「まどか☆マギカ」って不安定さもひとつの特徴だと思うんです。固めすぎると、硬くなってしまう。そういうところに気をつけつつ、柔らかく描けるようにしたいな、と。

――おもしろいですね。不安定さも大事なんですね。

谷口　「まどか☆マギカ」の絵は難しいんだけど、アニメーターさんが挑戦しているところが、またよさにつながっていると思うんです。手慣れてしまうと硬くなって、生き生きとした感じが失われてしまう。崩れるよさもあるじゃないか、と。

寺尾　オリジナル作品は、手探りでつくる感じが強くありまして、映像の緊張感につながるんですよね。

谷口　原作ものだと、どうしても原作漫画のコマを見ながら描く……というスタイルになりがちなんですが、「まどか☆マギカ」はアニメーターさんがそれぞれじっくりと考えたうえで、いちばんいいポーズを描いていく。そういう生々しいよさがあると思います。

――「まどか☆マギカ」でそういう生々しさの象徴は、劇団イヌカレーさんの存在も大きいのかもしれません。

宮本　劇団イヌカレーさんとは、現場で馬鹿話しかしていないんです。でも、今回の劇場版［前後編］でいちばん手ごたえを感じていらっしゃる方なんじゃないかと思います。

寺尾　最後まで粘って作業をしていたのは、劇団イヌカレーさんでしたからね。今すごく「終わった！」という感じなんじゃないでしょうか。

谷口　劇団イヌカレーさんの発想こそが、この作品の特徴ですから。

――ひとまず劇場版［前後編］の制作作業もひと段落。みなさん、お疲れさまでした。

宮本　あらためて次のスタートラインに立ったような気持ちです。

キャラクターを見つめ直して――安

視聴者の目線で楽しめた劇場版

谷口淳一郎

キャラクターの正解を探し続けました

山村洋貴





編集 松原理恵

RIE MATSUBARA

TVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」の語り口をテンポよく構成した、編集の松原理恵。彼女がTVシリーズを編集することから、劇場版の作業は始まった。TVシリーズから劇場版をつなげる最重要スタッフとして、彼女の仕事に注目してみた。

な視点を」

再び物語に触れ、そして再構成すること

彼女が編集したフィルムが「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」のスタート地点となった。はたして、そのフィルムにどんな想いを込めたのか。

――総集編をご覧になっていかがでしたか。

松原　今までと違うものになっていて、あらためて見て、いいものができたなと思いました。劇場版をご覧になった方の反応が楽しみ……というよりちょっと怖いですね。不安のほうが大きいです。楽しみにしているのは、グッズとか（笑）。「まどか☆マギカ」のキャラクターグッズがたくさん出ているので、それを手に入れるのが楽しみです。

――グッズもたくさん出ていますからね。松原さんとしては、今回はTVシリーズの総集編である以上、編集のお仕事の重要性が高かったのではないでしょうか。

松原　そうですね。総集編というかたちになると、どんな作品でも編集への負担が大きくなるんです。今回は最初の段階からかかわらせていただきました。

――今回は、最初に松原さんがTVシリーズを編集した映像をご用意されたそうですね。

松原　最初に、新房（昭之・総監督）さんから「第1話から第8話までを前編として、客観的な目線で編集してほしい」という話があったんです。尺は約2時間にしたいと。実際に編集してみると「まどか☆マギカ」はストーリーに欠かせない伏線がきちっと敷いてあるので、どれを抜いても物語が成立しないんです。「ギリギリ抜いても大丈夫かな」とか、「直結させたら盛り上がるんじゃないか」とか。そういう部分を踏まえて編集しました。

――実際に編集をしてみて、いかがでしたか？

松原　話数、話数だけで根を詰めていっても、見ている人は疲れてしまうんですよね。話だけをつないでいくのは簡単なんですけど、どこかひとつはキャラクターの背景や人間味の部分を入れないと視聴者の感情が入っていかない。それがいちばん入っているのは第1話のまどかの日常シーンでした。お父さん、お母さん、弟といった家族が勢ぞろいしますよね。あとはマミさんの会話シーンとか。TVシリーズの第1話、第2話に関しては、劇場版でもじっくりと見せて。視聴者が入り込みやすい流れにしたいと思っていました。

――[前編]は第1話から第8話、という偏った構成は気になりませんでしたか。

松原　今回は[前後編]ということで、[前編]は[後編]へのヒキが必要なのでそれは第8話のクライマックスがいちばんヒキが強いと思いました。だから第8話で終わることに関しては気になりませんでした。

――松原さんのお仕事は、TVシリーズ全話を統一感をもって映像編集することだと思うのですが、意識したことはありましたか。

松原　おっしゃるとおり、各話数のリズムを整えたり、作品全体のもつ雰囲気をつくることを大事にしていました。ただ「まどか☆マギカ」の場合は、新房さんのテイストやテンポ感をご存じの方が演出をしていたので、それほど苦労はしませんでした。

――TVシリーズの「まどか☆マギカ」のお仕事はどんな印象がありますか。

松原　「まどか☆マギカ」は物語がとても濃いので、編集をしていても話にテンポが引きずられるんですね。編集をしているときも「あっ、話に引っ張られていた」と思うときが何度もあって、なるべく切り替えて、客観的にテンポをつかむようにしていました。

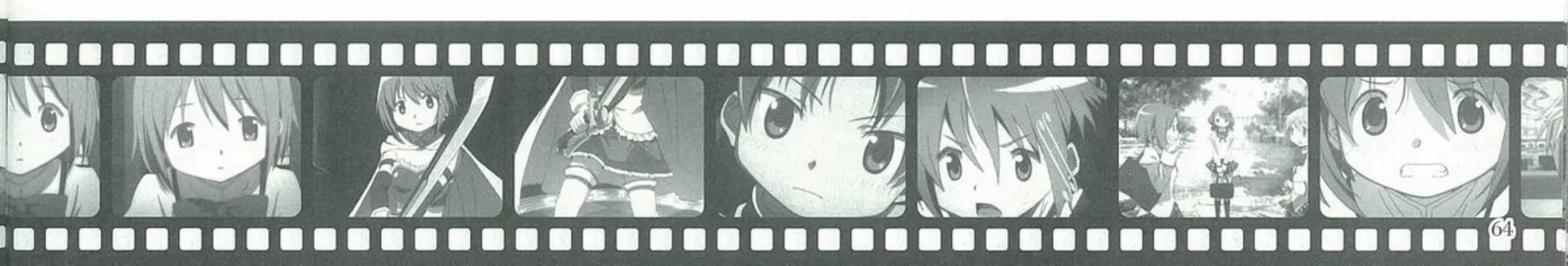
――「話に引っ張られてしまう」とはどんな感覚なんですか。

松原　各話の演出さんって、お話に感情移入をしていらっしゃることが多いんですね。たとえば、話に思い入れが強いと「どうしてもこのカットは思い入れがあるから、たっぷり見せたい」というカットがあるんですね。でも、そういうところは、編集側である程度のところで断ち切らないといけない。そうしないとテンポがよくならないんですよ。つくり手の思い入れもふまえつつ、視聴者が見やすくなるような客観性をもって編集していました。

編集の仕事が生み出す、映像のテンポ

映像編集とはどんな仕事なのか。そして「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」でどんな仕事をしたのか。松原理恵の仕事を振り返りつつ、その仕事のスタイルをうかがった。

――ちょっと話は「まどか☆マギカ」から離れるのですが、編集の作業について聞かせてください。映像のテ



ンポをつくるために、編集の方はどんな作業をするのですか。

松原　私が編集するときは、私自身がセリフを読み上げて、テンポ感をつかんでいます。間やSE(効果音)など、あらゆる音という音を口であてながら作業をしているんです。たとえば、怒っているセリフのときは、私も怒っているテンポでセリフを読み上げますし、間をとるときも「ターン」「シャラララーン」と間をイメージした声をあてています。あと朝のシーンでは「あさー!」と声をあてて、そのシーンのテンポを出しているんです。

――松原さんが声を出しながら、作業しているということですか。

松原　最初に通し見をするときにやりますし、編集しながらでもしますし、最後にフィルムを落とすときも確認の意味で音をあてています。そうやって、声を出して編集するとテンポが劇的によくなるんです。心の中でテンポをとっていると、結局迷ってしまうんですよね。あと、声を出して編集していると、監督さんが編集作業をご覧になっているときに、編集がどんなテンポ感でフィルムを切っているのかがわかりやすいんですね。編集の意思表示として声を出しているところがあります。

――編集さんが声でセリフをあてるのは主流のやり方なんですか？

松原　ほかの編集さんがどうやっているのかは詳しく知らないんですが、瀬山編集室ではそうやっていますね。無言で編集する方もいらっしゃるらしいですが。

――じゃあ、キャラクターのセリフの速度なども考えながら……。

松原　そうですね。もちろん声優さんの演技は私たちの予想を超えることがあるんですが、その前に編集でセリフを考えながら映像のテンポをつくっておくんです。当然、音楽の入り方も考えながら編集しています。

――松原さんは「化物語」や「荒川アンダー ザ ブリッジ」「まりあ†ほりっく」「電波女と青春男」などの編集を手がけていらっしゃいますが、新房総監督作品の編集的な特徴はありますか？

松原　新房さんの作品はセリフのリズムで見せる部分が多いので、セリフのトーンを考えながら、編集をしています。

――松原さんの編集した映像をもとに、新房さんが絵コンテを切り、本編の映像が再度つくられたそうですね。新房さんと編集についてお話をしましたか。

松原　実は新房さんと編集について話をしたことはほとんどないんです。絵コンテとか、資料を見ながら「きっとこうしたいんだろうな」と考えつつ、編集をしていました。きっと新房さんはお話の構成プラス、音楽を聞かせたいシーンや絵で見せたいシーンなどをさらに付け加えてくるので。結果的に新房さん督の色やテイストになっているんだと思います。

――今回の「まどか☆マギカ」の編集作業をしてみていかがでしたか。

松原　まず、最初の編集をした段階で、[前編]の背景が統一されるという話があったんですが、どんな背景になるのか見てみないとわからないところがあったんですね。想像以上の背景やカットが加わっていて、奥行きが広がった印象もありました。あらためて見てみると、この話はTVシリーズのサイズに収まる話ではなくて、劇場版サイズでこそあてはまる話なんだなと思いました。画面の隅々にまで見ることができますし、音も遠くから聞こえてくるような表現もあって、劇場で見たほうが、世界観を全面に表現できているだろうなと。

――[後編]はいかがでしたか。

松原　むしろ[後編]は新規のシーンがわかりやすく多いので、TVシリーズとはだいぶ違う印象がありました。1カット70秒ぐらいあるカットがあったりして。チャレンジで、実験的なフィルムになりそうだなと思っていました。[後編]は編集としてどうアプローチをすればいいのか悩みましたね。でも、完成したものを見たら、その長いシーンは音楽で聞かせるシーンになっていたので、アニメーションっぽくないな、と。TVシリーズのファンも、今まで見たものとは違ったものになっていると感じてもらえるんじゃないかなと思います。

――TVシリーズと劇場版では、編集のお仕事って変わってくるものですか。

松原　切り方が変わりますね。一般的に「TVは平面、劇場は箱でとらえろ」というんです。劇場版では奥行きがあるから、その分を考えながら作業するようにしています。たとえば、何かをまたぐようなアクションのときも、TVシリーズだったらまたぐ前とまたいだあとをすっとつないでしまうんですが、劇場版ではまたいでいる奥行きや厚みを加えるように編集するんです。もともと4枚の動画があったとしたら、TVシリーズでは2枚切ったとしても、劇場版では1枚しか切らないようにするとか。1枚単位での編集をするようにしています。あと、音の反響を意識することもあります。

――今回の場合はTVシリーズの総集編ですから……。

松原　奥行きや厚みを出すのが難しかったですね。今回はあと尺（上映時間）を縮めなくてはいけないという気持ちもあったので、なかなか劇場版らしさを編集としては出しにくかったです。「まどか☆マギカ」はTVシリーズにはTVシリーズのよさがあって。各話ごとにヒキがあり、第10話のラストについているオープニングも、第1話から第9話まで冒頭に流れていたからこその仕掛けになっていたと思います。一方、劇場版は各シーンが表現したいだけのサイズで構成されているので本来めざしていた映像を楽しめるよさがあると思います。

――次の3作目は劇場版新作ですから、編集も最初から劇場版を意識してできるかもしれませんね。

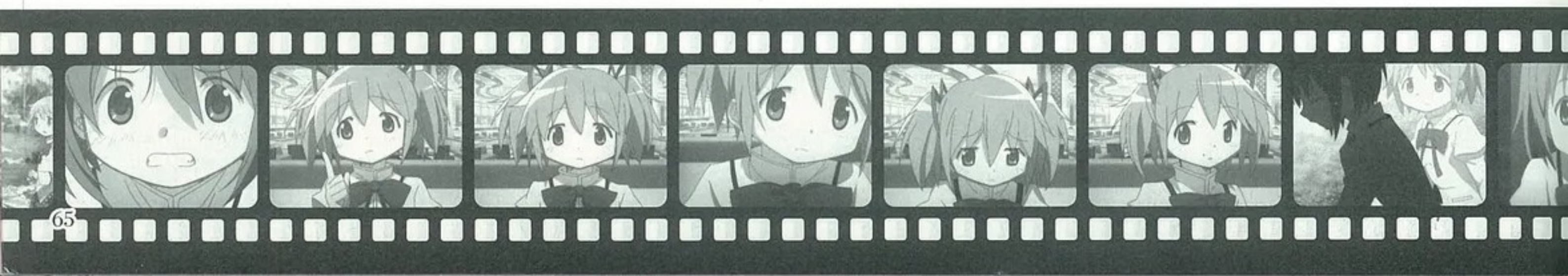
松原　劇場版を次にやるときは、「こういうほうがいいんじゃないか」と自分からも提案することができるんじゃないかと思います。動き的な部分でいうと、スケジュールさえあれば、いろいろなリクエストができるかもしれません。「まどか☆マギカ」はもともと引きの絵が多いですから、ワイド感も含めて劇場版のほうが合っているんじゃないかと思います。見せたいものがTVの枠に収まらないんじゃないかなと常々思っていました。

「物語に飲みこまれないように、客観的

~PROFILE~

●まつばら・りえ／編集。山瀬編集室所属。新房監督作品は「まりあ†ほりっく」「化物語」「偽物語」などを手がける。取材当日は多数の「魔法少女まどか☆マギカ」グッズを前にし驚いていた





音響監督 鶴岡陽太

YOUTA TSURUOKA

ときに厳しく、ときに粘り強く、メインキャスト陣の芝居を導いていく、鶴岡陽太音響監督。彼は音声や音楽、効果音などをディレクションし、音響面で「魔法少女まどか☆マギカ」をつくりあげていった。今回の「劇場版　魔法少女まどか☆マギカ」で彼は再アフレコを行ない、新曲を発注し、新たに効果音をつけ直す。その新しいアプローチで達成したものとは。

「まどか☆マギカ」の世界のロジックに向かい合って

「魔法少女まどか☆マギカ」の世界は徹底したロジックで組みあげられていると、鶴岡音響監督は言う。そのロジックの世界に対して、彼はどんな音と音声をつけていったのか。

──鶴岡さんのもとに劇場版の話があったのはいつぐらいでしたか。

鶴岡　TVシリーズの作業が終わってから、ほどなくしてお話をいただきました。おかげさまでTVシリーズがご好評いただいたので。

──TVシリーズはとても大きな反響がありましたが、鶴岡さんはどのように受け止めていらっしゃいましたか。

鶴岡　どうでしょう、TVシリーズのときは僕らはとても目まぐるしく作業をしていて。実際に収録してみて大変な話をやっているなという印象はありました。新房（昭之・総監督）さんは第3話でマミさんがやられるところの効果音で悩んでいらしたし。最終的に新房さんの良心によって、マイルドな音がついているんですけど、僕らに任せていればイケイケドンドンだったと思うんです。あのあたりは新房さんの監督としての責任感ですよね。さらに第10話があって、最後には超SFのような世界までたどり着くでしょう。中身に対する手ごたえはすごく感じていました。ただ、中身の手ごたえとお客さんの反応は得てして違うものですからね（笑）。お客さんの反応はほとんど意識していなかったと思います。

──今回の劇場版の制作にあたり、音響面は再アフレコを実施して、音をつけ直していますよね。

鶴岡　新房さんと相談して、再アフレコすることにしました。TVシリーズは毎週収録するものなので、通してつなげるとつながりが悪い部分も出てくる。かといって当時できていたことがもう一度できるかというと、必ずしもそうとはかぎらない。そういう判断の中で、メインキャストの5人に関しては、TVシリーズの第10話のパートを除いてほぼ全シーン録り直すことにしました。

──TVシリーズの第10話はすごかったですね。

鶴岡　あの第10話は……特にほむらが神がかっていました。僕らから見ても想定以上の出来栄えで、二度とできないだろうなと思えるレベルでした。僕のほうから新房さんにお願いして、劇場版ではそのままTVシリーズの音声を使わせてもらいました。

に翻弄される少女たち」

──TVシリーズの流れの中で、斎藤千和さんがあれほどの演技をできたのは、なぜだと思いますか？

鶴岡　うーん、タイミングもあるんでしょうね。そのときまでに積み上げてきた、いろいろなものがああいうかたちで結実したというか。彼女の体調も精神状態も含めて、たぶん何かがでちゃったんでしょうね。

──劇場版の再アフレコについてはいかがでしたか。キャスト陣の方々は、TVシリーズをなぞるのか、新しいものを演じるのか、迷われていたところもあるようですが。

鶴岡「同じことをやるんだったら、録り直す意味がないから、まったく気にせずやってほしい」と。

──アフレコ現場ではいかがでしたか。

鶴岡　まず、各話のつながりの部分をきちんと録れたことが大きかったです。なるべく順録りで収録することで、まどかの感情面の流れを大事にしたいと思って。翻弄されるばかりの主人公だけど、その翻弄されっぷりをしっかり録ろうと考えていました。

──ストーリーの流れを大事にしていたんですね。

鶴岡　主人公が置かれている境遇を順番に追っていこうと思っていたんです。

──アフレコの合間に、鶴岡音響監督が「虚淵（玄）さんの脚本は男の世界だから」とおっしゃっていたのが印象的でした。

鶴岡「まどか☆マギカ」の世界はすべてが徹底的にロジカルにできているでしょう？　虚構の世界ではあるけれどロジックで徹底的に構築されたシチュエーションがそこにはあって。その状況下でまどかたちがさまざまな感情を抱いていく、というつくりになっているんですよ。よく「虚淵さんの脚本は登場人物に対して酷だ」なんて言われることがあるんだけど、あくまで論理的には当然の帰結なんです。そんなことを言っていると、キュゥべえみたいなんだけど（笑）。それは虚淵さんが原作を務めた「Phantom ～ Requiem for the Phantom ～」の音響監督をやったときから感じていました。

──だからこそ、シチュエーションを大事にされていたんですね。

鶴岡　そのシチュエーションに、悠木（碧）たちは翻弄されるしかない。その翻弄される感情の流れをていねいに順番に録っていこうとしたんです。

──アフレコのもようを拝見すると、



——キャストの方々は、中学生らしい無邪気さを演じるのに苦労されていたみたいですね。

鶴岡　そうでしたね。一度結末を知っているので、どうしても最初から構えてしまうんです。ほむら以外の魔法少女たちは難しかったかもしれない。

——収録時にどんな指示を出しましたか？

鶴岡　劇場版だからといって具体的に何かを言ったことはなかったですね。冒頭で、まどかたちが年齢感を出していく過程は、キャスト陣にとってもまた新たな試みだったと思います。冒頭から、揺るぎがなくていいのは、ほむらだけですから。「ほむらはでき上がったところから始めよう」と思っていました。

映画化でようやく器を得た「まどか☆マギカ」

TVシリーズと映画の違い。その違いが最もはっきりと出るのが音響面である。「映画」を意識したとき、鶴岡音響監督はどんなアプローチをしたのだろう。

——今回の劇場版では音楽面もすべてつけなおしているんですよね。

鶴岡　音響面は5・1chになっていますからね。新曲も[前後編]合わせて38曲をお願いしました。梶浦（由記・音楽）さんは僕らの発注に加えて、今回は歌モノをたくさんおつくりになっていたから、大変だったでしょうね。挿入歌もありましたし。

——梶浦さんにお願いする音楽メニュー（楽曲発注表）はどのようにおつくりになったのでしょうか。

鶴岡　今回のフィルムに関しては、ほぼ絵コンテができ上がっていたので、まず僕のほうで音楽全体の構成を組み立てて。TVシリーズのBGMを使う効果的な場所を決めて、その足りない部分に新曲BGMをお願いしたんです。その新曲BGMも、TVシリーズのモチーフがあるところは、そのTVシリーズのメロディラインと合わせるように細かく発注させていただきました。

——劇場版とTVシリーズでは、どこが違うとお考えでしたか。

鶴岡　印象としてはTVシリーズのBGMを並べているように思うかもしれないけれど、個人的には今回の劇場版が完成形だと思いました。TVシリーズは連続もので毎週各話をつくっていたんですけど、これは全話トータルでひとつの話じゃないですか。だから、劇場版としてひとつの作品にするほうがふさわしいし、劇場版を一度見ると、TVシリーズは分割していたとさえ感じるんじゃないかと。特にTVシリーズの第10話は、人によって違うとらえ方をしていた部分があったと思うんです。でも、劇場版として一連の流れの中で見るとなぜここにほむらのエピソードがあるのかがよくわかる。第10話の意味合いがすごくきちんと伝わるはずです。第10話にあたるパートに関しては音楽もほぼTVシリーズと変わらないつけ方をしています。

——今回、映画らしさを意識したことはありましたか。

鶴岡　「まどか☆マギカ」はもともとフレームもかなり引いたカットが多かったので、TVシリーズのサイズではないような印象があったんです。もともと劇場版がふさわしいんじゃないか、と。この作品にかぎらず新房さんのフィルムは、そういうところがあるんですけど。ただ、TVシリーズの制約として「間」を相当つまんでいるんです。だから、今回は劇場版にしたことで「間」を足すことができたんじゃないかと思います。

——先ほど虚淵さんの脚本は「ロジカルにシチュエーションを組み上げている」というお話がありましたが、音響面では気をつけていることはありましたか。

「ロジックで組み立てられたシチュエーション」

鶴岡　ロジカルだから、コンセプチュアルに音楽をつけることができるんですね。梶浦さんもコンセプチュアルに音楽をつくってくださるし、こちらも物語のシステムに音楽をつけていくことができる。たとえばキュゥべえの曲は、すごくコンセプチュアルですよね。今回は「まどかのテーマ」みたいな曲はほとんどないんですよ。例外はマミさんの戦闘シーンの音楽ぐらいかな。あれは一番、魔法少女らしいサービスの曲ですから。

——[後編]で、まどかが願いを叶えて変身したあとの悠木碧さんの演技は圧巻でした。

鶴岡　あそこのまどかは概念ですから。絶対にセリフをトチらないし、かまない。「人間みたいなことをされても困る」と悠木に言っていました。今回は第11話、第12話にあたるパートがことのほかスムーズに収録できて。それがよかったなと思います。あのシーンは一度引っかかると大変だったでしょうから。

——[後編]は梶浦さんの音楽の聴きどころでもありました。

鶴岡　明らかな音楽シーンがありますからね。尺が長いし。TVシリーズだと、ダイナミクスのある音楽は細部までなかなか再現できないのですが、劇場版だとダイナミクスをきちんと劇場に届かせることができる。映画ならではのよさが、特に[後編]にはあったと思います。そもそもTVシリーズの第12話はスペシャルな回で、音楽はほとんど絵合わせでつくってもらったような印象があったんです。第12話は完全に映画向けの中身でしたし、宇宙を再構築するような話ですから（笑）。今回の映画化でようやく器を得た、と言ってもいいと思います。

——「まどか☆マギカ」の効果音は何を基準につけているんですか。

鶴岡　虚淵さんの世界観とはいえ、やっぱりファンタジーの音がついています。その最たるものが劇団イヌカレーさんの結界ですよね。TVシリーズのときは、劇団イヌカレーさんがどんな絵を上げてくるのかわからないまま音をつけていたのですが、今回は自信をもって合わせることができました。梶浦さんもドイツ語の歌をつけているので、イヌカレーワールドは音響面でもより深く再現できていると思います。

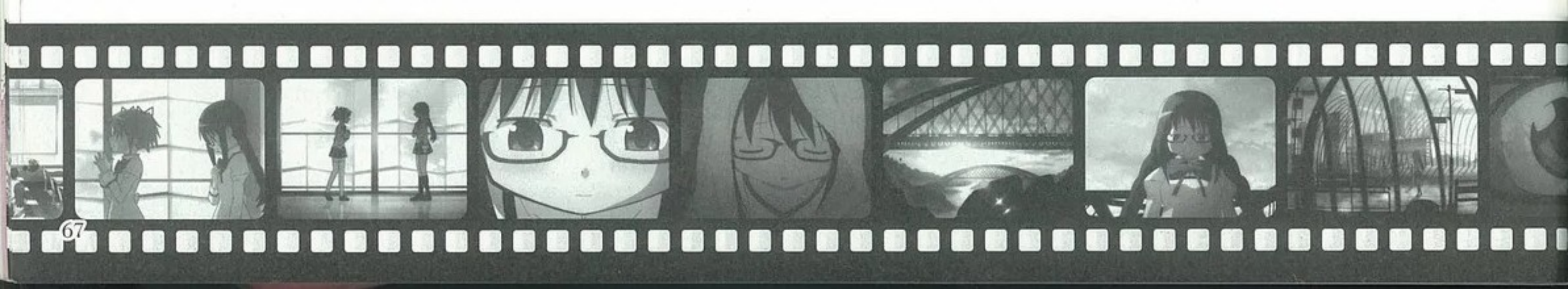
——さて、いよいよ新作の劇場版が次に待っています。鶴岡さんが楽しみにしていることは？

鶴岡　脚本や絵コンテが届いているんですが、僕はギリギリまで見たくないんです。今回はすごく楽しみだから、楽しみはなるべくとっておきたいと思っているんです。予告編の収録もしましたが、「あまり意味をつけないでやってほしい」とキャストにはお願いしています。さもわかっているかのように演じていますが、キャスト陣も何も知りませんしね（笑）。これからが楽しみです。



~PROFILE~

●つるおか・ようた／音響監督。楽音舎代表。新房監督作品は「夏のあらし！」「化物語」「偽物語」などに参加。「新房さんは多様性がある人。その考えていることを推し量ることが大切かもしれません」



音楽
梶浦由記
YUKI KAJIURA

造語による印象的な歌と耽美的なメロディで、独特な世界をつくり上げる作曲家・梶浦由記。「魔法少女まどか☆マギカ」は彼女の魅力が存分に発揮された作品となった。劇場版を迎え、彼女は多数の新曲を書き下ろし、よりドラマチックな世界を奏でている。彼女にとって「まどか☆マギカ」の仕事はどんなものだったのか。TVシリーズのころから劇場版への流れを振り返っていただいた。

観的な音楽を書きました」

TVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」の思い出

新房昭之作品に音楽を提供するのは、実に8年ぶり。しかし、梶浦由記の音楽は作品のテイストをうまくくみ取り、より作品世界を深めるものになった。新房総監督との出会いから順番に振り返っていただいた。

――まずはTVシリーズ「魔法少女まどか☆マギカ」のころに振り返っていただきたいのですが、最初にお話があったときの印象は?

梶浦　お話をいただいたのは、ずいぶん前なんです。「まどか☆マギカ」のお仕事を最初にいただいたときから「絵はこんなにかわいらしいですけど、お話はすごいです。だから……ご安心ください（笑）」とお話をうかがっていました。もともと新房監督作品は「コゼットの肖像」の音楽でごいっしょしましたし、「さよなら絶望先生」や「化物語」を拝見して、すごくおもしろいなと思っていたんです。だから、お久しぶりにお仕事をさせていただけるのを楽しみにしていました。

――実際に資料をご覧になっていかがでしたか?

梶浦　絵と脚本を読ませていただいて、これがまたおもしろくて。これはすごい作品になるんじゃないかなと。そして徹底したエンターテインメントだと思いました。読む人や見る人を裏切るんだけど、裏切らない。裏切ったとしても、その読者や視聴者の気持ちの落としどころをか必ず用意してくれる。だから放り出されたり、解けない謎にイライラさせられたりはしないんです。男性目線かもしれないですけど、一貫しているんです。杏子は杏子のままだし、まどかはまどかのまま。みんな納得できる生き方をしていて筋が通っている。どのキャラクターも好きになれるんです。キュゥべえにさえ納得させられる。だから、残酷な一面があるかもしれないけど、気持ちがいい物語だなと思いました。ただ、その段階では劇団イヌカレーさんの参加も含めて、美術的な部分は何もわからなかったので、放送が始まってからは最初から最後までいろいろなところでドキドキさせていただいた作品でした。

――TVシリーズの音楽をつくるときに手がかりにされたことはどこでしたか。

梶浦　やっぱり脚本です。脚本は最初からでき上がっていて、放送版でもほとんど変わっていなかったと思うんですよね。むしろ、整理されて、少しだけ足された部分があるくらいで。初めから脚本を軸にした作品でしたし、長いお話でもなかったですから、ギュッとまとまっていて、どのセクションも迷うことのない作品だったと思います。

――じゃあ、梶浦さんも迷うことなく……。

梶浦　この物語は少女の話だったので、最初から最後まで「少女のための音楽」をつくろうと思っていたんです。「少女とは主観性の生き物で、客観性がなくてもいい」と思うんですね。ほかの作品と比べて恐縮なんですけど、たとえば「Fate/Zero」という作品は、主観が必要ない作品で俯瞰的に状況を描いた音楽をつくればよかった。主観的な人がどこにもでてこなかったですからね。でも「まどか☆マギカ」は少女のお話だから、主観的で狭い視野の音楽が合うだろうなと思っていたんです。

――主観的な音楽とは、具体的にいうとどんな音楽なんですか。

梶浦　たとえば「恐怖」を描くときも、状況を俯瞰から見るような客観性のある恐怖って、あまり怖くないけれど、主観的な恐怖ってすごく怖いですよね。音楽をつくるときも、主観的な恐怖につける音楽は、はたから聞くと気持ち悪いと思うくらいの音楽になるんです。生々しいというか、変な声が聞こえたりするような。

――情景や風景につける音楽というより、登場人物の視野や感情、意思につける音楽ですね。

梶浦　悪い意味じゃなく「視野が狭い」音楽ですね。悲しい音楽ものすごく悲しい音楽にして。「私は、悲しいの!」と訴えるような。叫びや訴えというような、気持ちが強い。そういう音楽を乗せてあげたいなと思ったんです。もちろん全部そういう音楽だとバランスが悪いので、いろいろな楽曲をつくりましたけど。

――メロディや音色でいうと……。

梶浦　ものにもよるんですが、主観的な音楽をつくるときは、メロディをつけるところは強めになります。音色で主張するときは音色がシャープぎみになったり、「カン!」という冷たい音や刺激の強い音をつけることがあります。

――以前、梶浦さんは「コゼットの肖像」も「まどか☆マギカ」も「日常曲の発注がなかった」とおっしゃっていたんですが。

梶浦「コゼットの肖像」のときはまったく日常曲がなかったんです。最初はびっくりしていたんですが、作



品を見るとやっぱり日常を描くところはなかったのでそれでいいかなと思っていたんです。「まどか☆マギカ」では日常っぽい楽曲は2曲ほど音楽メニューにあったんですが、発注は「そんなに日常じゃなくてもいい」ということだったんです。でも、「まどか☆マギカ」の脚本を読んで「これは絶対に（日常曲が）必要だろう」と思って、すごく、ある意味普通な日常曲をつくっておいたんです（笑）。そうしたら、音響監督の鶴岡（陽太）さんがその曲をたくさん使ってくださって、よかったなあ、と。

——TVシリーズの音楽メニュー（楽曲発注表）はどんな感じだったんですか？

梶浦　すごく具体的に書いてありました。シーンも書いてあって、すごく音楽はつくりやすかったんです。初めから脚本があった利点もありまして「第○話のこのセリフから使う曲」とメニューに全部書いてあって。もちろんTVシリーズの作品ですから、実際にはどこで使っていただいても音響監督さんにお任せだったんですが、具体的なオーダーがありました。

——じゃあ、そのシーンにあてこむように楽曲をつくった？

梶浦　そうですね、12話にギュッと圧縮して密度の高い作品だということはわかっていたので、バランスをとるために薄めで説明的な音楽も多くなっています。音楽まで雄弁に語りすぎると、情報過多になってしまうと思ったので。

——そのあたりは脚本を読み込んでいるからできる、足し引きのバランス感覚ですね。作曲するにあたり、多用した楽器はありますか。

梶浦　意識したわけではなかったんですけど、女性的なふわふわした感じを出したかったので、ベル系の音を多用しました。

——ベル系の音だと女性的になる？

梶浦　ベル系の音って、必ずしもピッチが定まっているわけではないんですよね。その揺らいでいる感じをうまく使って、浮遊する感じが出したくて。地に足がついていないというか、どこか浮ついた感じがあるほうが「少女の音楽」にふさわしいだろうと考えていました。大きな魔女が出てくるシーンの音楽以外は、浮遊する音楽にしています。

——マミさんの戦闘シーンに流れる楽曲「Credens justitiam」は女性コーラスが流れていましたが、あのコーラスの使い方も「少女」のバリエーションですか？

梶浦　あのマミさんのテーマは、もともとは戦闘のための曲だったんです。そこを鶴岡さんがマミさんのためにあててくれて。マミさんの曲に仕立ててくれたんです。あの曲は「スカッとした戦い」にするため、華やかな女性コーラスを使ったんです。あと、魔法少女とは何かを示す曲（「Sis puella magica!」）でも女性コーラスを使いました。あとコーラスを使ったのは、ワルプルギスの夜の曲2曲（「Surgam identidem」と「Nux Walpurgis」）。あれは重厚感を出すために混成コーラスを使いました。

——そういう劇伴（BGM）に対し、エンディング曲の「Magia」は……。

梶浦　あの曲はめちゃくちゃ地に足がつきまくってます（笑）。あれはエンディングの話をいただいたときに、いちばんの変化球が「Magia」だったんです。初めは監督を含めスタッフのみなさんもエンディングの方向性には悩まれていて、当初は無難に「バラードにしようか」的な判断だったんです。そうしたら、なんとなくできてしまったのが「Magia」で。「とりあえず、これでどうでしょう」とほかの候補曲をつくる前に、一度提出してみたんです。ほかの選択肢をつくると、そっちを選ばれてしまうかなとも思って。一球目を変化球で投げたら、それでOKをいただけて。その代わり第3話以降からエンディングとして流れることになったんです。

「『まどか』は少女の物語、だから、少女の主

——「Magia」は第1話のアバンとして使われていましたが、まさか第3話からエンディング曲になるとは視聴者も思っていなかったですから。

梶浦　「Magia」は「魔法少女まどか☆マギカ」のダークサイドですね。歌っている内容はダークサイドではないんですけど、浮ついている劇伴とは対照的なダークサイドの曲になりました。

——梶浦さんとしても作品の両極を楽曲としてつくっていることになったわけですね。

梶浦　オープニングのClariSさんの「コネクト」はすごくいい曲で、少女らしい浮ついた感じがして大好きなんです。

——「Magia」も「少女」をイメージしていたんですか？

梶浦　女の子って七変化が大好きじゃないですか。だから、きっと女の子は魔法少女にも変身したいと思っているし、ダークサイドにも興味がある。そんなふうには自分自身はなりたくなくても、ダークな私には惹かれるものがある。こっそりとダークぶりっこしたいときってあって、暗い私もいいかな？って心の中で秘めている想いがある。中学生ぐらいの女の子ってClariSさんの「コネクト」の私にもなれるし、「Magia」の私にもなれる。それが少女の魅力なんじゃないかなと思います。

より深く、より密に、希望を歌う

梶浦由記が手がけた楽曲はTVシリーズでは49曲、劇場版では新たに38曲を書き下ろしている。徹底してつくり込んだ「まどか☆マギカ」の世界。そこに込めた想いをひもといていく。

——放送開始後「まどか☆マギカ」は大きな反響を得ました。梶浦さんはその反響をどのようにご覧になっていましたか。

梶浦　私、第3話が終わるまでは、視聴者のみなさんから「人選ミス」と言われるんじゃないかと思っていました（笑）。しかも、第3話の放送前にKalafinaのライブで「Magia」を披露したら、「魔法少女にあのエンディング？」と疑問符だらけの感じだったんです。第3話が終わってから徐々に、私のことも受け入れてもらえるようになったかなと思います。やっぱり、この物語は絶望の物語ではなくて、ショッキングなシーンがあったとしても希望の物語でした。だから、放送時期はとてもナーバスな時期でもあったんですけど、見ている人は勇気をもらえたんじゃないかと。すごくいい作品だったと思っています。

——劇場版のお話が来たときは、どんな感想でしたか。

梶浦　早い段階から劇場版のお話はいただいていたんです。総集編2作プラス新作1作という組み合わせになると聞いていて、すごく楽しみにしていました。実は最初は総集編なので「TVシリーズの楽曲を使います」と言われていたんですよ。そのあと「少し音楽の追加があるかもしれません」と言われて。……じゃあ10曲ぐらいかなと思っていたんです。

——TVシリーズは何曲おつくりになったんでしたっけ。

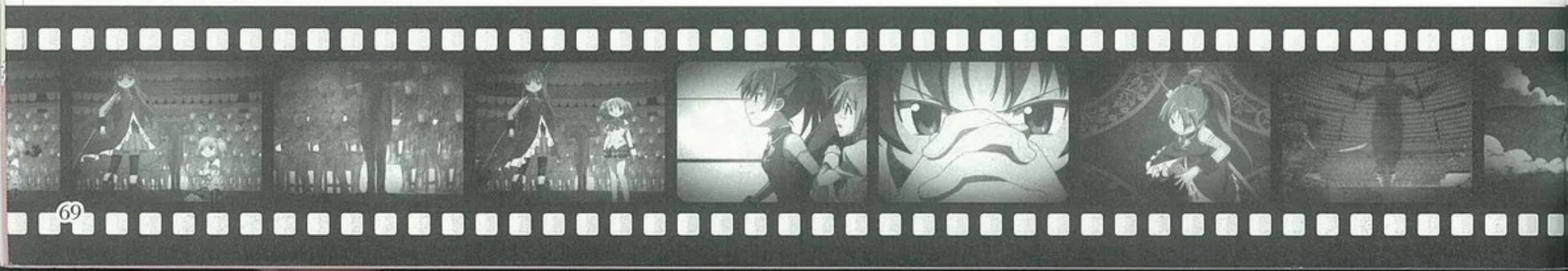
梶浦　49曲です。DVDやBlu-rayに付属しているサウンドトラックに入っている曲が全部です。

——そうなんですね。じゃあ、劇場版では59曲ぐらい……。

梶浦　最初はそれくらいかなと思って、自分のスケジュールを立てていたんです。じゃあ、打ち合わせをしましょうということで、音楽メニューを見てみたら……全部で40曲近くあったんです。

——えぇーっ！

梶浦　「新作じゃないよね？　総集編



少女たちを彩る、メロディとともに

ですよね？」って思うくらい。正確には38曲にバリエーションがいくつか、というオーダーでした。ちょっとびっくりしました。

——我々もびっくりしました。

梶浦　TVシリーズでは音楽を印象づけるために、繰り返して使っているんです。でも映画ではそうやると同じ曲が5回も6回も流れてしまう。だから、新曲にしましょう、というところもありました。だから、シーンの意味は変わっていないんだけど、曲は変わっているというところがあります。ただ、［後編］になると「これは音楽PVなんじゃないか？」と思う位のシーンがあって。「鶴岡さん！　ありがとう!!」って。

——音楽的にやりがいのあるシーンがあったんですね。今回も音楽メニューがあったんですか。

梶浦　今回も鶴岡さんが音楽メニューをつくってくださって。「このシーンにはこの曲」と具体的な指示をくださいました。基本的にはそのとおりにつくっています。余韻が欲しいところは長めにつくっていくような工夫をした曲も多少はありますが。

——TVシリーズでは「少女」のイメージを大事にされたようですが、劇場版ではどんなイメージで楽曲をつくりましたか。

梶浦　よりドラマチックになっていると思います。劇場版はそのシーンのために楽曲をつくるので、汎用性は必要なくて、そのシーンに合わせて強弱も含めて考えられる。最初にワーッと音楽を鳴らしたらあとから音楽を抑えて静かにすることもできる。極端に音をつけることで、偏った楽曲をつくることができます。シーンに寄り添って、シーンといっしょに呼吸するような音楽。それこそが、映画を映画たらしめる音楽なんだと思います。

——劇場版の音楽メニューで印象的だったことはありますか？

梶浦　意外なことはなかったんですが、打ち合わせのとき「映画っぽさを出したい」「ちょっとドラマチックに」といったご意見をいただいて、たくさんメモに書き加えました。30分で見るものと、2時間で見るものは心構えも違いますよね。映画館という密室空間で2時間かけて見るものである以上、盛り上がるところでは30分の作品よりも大きくガッと盛り上がりたいし。映画的なテンションを求められたと思います。

——今回はTVシリーズの楽曲も使っているんですよね。

梶浦　TVシリーズ用につくった楽曲は、劇場版でもほぼ全部使っていますね。ほぼ全部使ったうえで、さらに足りない楽曲を発注していただいたかたちです。だから、［前後編］で90曲近くの音楽がかかっていることになります。まあ、映画って一本で40～50曲使うものもありますから、そう考えると妥当な曲数なのかもしれません。

——映画の音楽というと「メインテーマのバリエーションで構成する」というスタイルもありますが、劇場版「まどか☆マギカ」にはメインテーマはあるんですか。

梶浦　ありますね。もともとのTVシリーズでよく使われていた曲のバリエーションをつくっています。「キュゥべえの営業のテーマ」と愛称がついた曲（Sis puella magica!）など、2曲ほどTVシリーズで多用されていた曲があって。劇場版ではそのバリエーションを増やしました。「腹黒そうな営業のテーマ」や「人のよさそうな営業のテーマ」などをいろいろつくったんです。

——「Sis puella magica!」は、この作品を代表する楽曲でしたね。

梶浦　あれは楽曲のチカラというより、使っていただいたシーンのチカラでしょうね。鶴岡さんがあの曲をうまくしつこく使ってくださったことで、あの曲が際立ったんだと思います。

——TVシリーズは作曲家が音楽を先行してつくり、音響監督さんが選曲しますが、映画は映像にあわせて作曲家が音楽をつくりますよね。今回は後者になりますか。

梶浦　TVシリーズの曲をどこでどう使うかはすべて鶴岡さんや監督にお任せしていますが、新曲に限っては完全に絵合わせで音楽をつくっていて「このセリフが終わった直後にこの音楽！」とかなり厳密に合わせているんです。でも、絵をいただいたときとサイズが変わっているシーンもあると思うので、「うまくいっているといいな」と祈るばかりです。

——当然、BGMでは完全新曲もたくさん書き下ろしをされたと思うんですが……。

梶浦　［前編］は短い新曲が多かったですね。TVシリーズのときは魔女とのバトルシーンの曲を何回も使っていたので、そこを全部違う曲にしています。［後編］は長い曲が変わっているので、聴いていただくと印象が違うと思います。完全新作の美しいシーンもあるし。杏子ちゃんのシーンも長尺の4分ぐらい音楽があたっているシーンがあります。宇宙のシーンも含めて、全力で音楽をつけました。宇宙のシーンは「宇宙が生まれる音楽をつくってください」というオーダーで（笑）。なんとか、宇宙ができ上がりそうな曲をつくりました。

——すごい！　魔女の曲はどのようにおつくりになったのですか。

梶浦　実は音楽の打ち合わせのときに、劇団イヌカレーさんが同席してくださったんです。イヌカレーさんは魔女のイメージを描くときに、歌詞を全部用意されているそうなんですね。

——おおっ！　全魔女分の歌詞があるんですか。

梶浦　全魔女分の歌詞があるんです。TVシリーズの第1話の魔女（使い魔）のときは、使い魔のみなさんが何かを叫んでいらっしゃいますよね。その歌詞を全部いただいて、曲のイメージを教えていただいて。尺の都合からどうしても歌詞を入れられないところがあったのですが、魔女のシーンから2曲、ドイツ語の歌詞を乗せる曲をつくりました。一曲はまるまる新曲。もう一曲はあまりにも印象的に使われている曲だったので変えるに忍びなくて、あえてメロディを弦（ストリングス）で残して、そこにイヌカレーさん的なドイツ語の歌詞を乗せています。2曲のうちひとつは子供が歌っていて、もうひとつは女性が歌っています。

——映画ということで5・1chの音響が使われますが、音楽をつくるうえで変わりますか？

梶浦　あまり変わらないですね。あまり、変わったミックスをすると劇場によって音楽の聞こえ方が大きく変わってしまうので、私はあまり突飛なミックスをしないほうなんですよ。効果音だったら音響的な変化があると思うんですけどね。ただ、5・1chのいいところは、セリフと音楽がそれぞれ引き立つんです。わりと音楽のボリュームが大きくても、気持ちよく響く環境をつくれるという意味では、好きな環境です。5・1ch用のミックスをするときに、あまりに気持ちがいいので「もう一度聞かせて！」とスタジオで何度も聴いちゃうことがあります。

ファンに捧げるグランフィナーレ

梶浦由記と彼女がプロデュースを務めるKalafinaは、劇場版に3曲の楽曲を提供している。「まどか☆マギカ」ファンならば聴き慣れたメロディが歌へと変わり、物語を鮮やかに彩る。それらは梶浦由記とKalafinaから作品ファンへの贈り物だった。

——［前編］の劇場版用にエンディング曲を「Magia[quattro]」としてアレンジされていますね。



梶浦　基本的には弦を足しています。ミックスをかなり変えていて、これでもかというほどに弦を足しているんです。みんなから「弦を入れすぎだよ」と言われて、カットした部分もあります。すみません、調子に乗って書きすぎました（笑）。あの曲は遊びがいのある曲なんですよ。

――今回は挿入曲「未来」もおつくりになっています。

梶浦　経緯を話すと、実はあの曲は挿入曲になる予定はなかったんです。［後編］のエンディング曲をKalafinaが歌わせていただくことになって、シングルカットのカップリングを考えようと。「みなさんが聴いたことのある曲をカバーしよう」と思って「Credens justitiam」の日本語版デモをつくっていたんですね。でき上がってから、もしかしたら「エンディング曲でもいいかな」とは思って、新房監督がいらっしゃる打ち合わせのときに「ちなみにこういう曲があるんですよ」と、その曲をかけたんです。

――じゃあ、最初はカップリング曲か、エンディング候補曲だったんですね。

梶浦　エンディング候補曲としては2曲あって、どちらもTVシリーズのBGMをベースにした曲でした。ひとつはしっとりした曲、もうひとつは明るい曲の「Credens justitiam」ですね。今思えば、あれはアニプレックスの方の策略だったんじゃないかと思うんですけど（笑）。あの曲を聴いた新房監督が「これを本編で流そうよ」とおっしゃって。挿入曲になったんです。

――日本語の歌詞は、原曲のコーラスを意訳してるんですか。

梶浦　もともとのコーラスの歌詞は、意味のない響きなんです。なので、今回はマミさんのことを考えた歌詞にしています。歌詞を書いていたときに、マミさんが希望をもっているシーンを思い浮かべていて。当時のマミさんはすごく未来を夢見ていた時期なので、その夢見る内容の歌詞を書きました。もちろん挿入曲にするつもりで書いていたわけではないのでちょっと不安だったのですが、シーンに近すぎない距離感がうまくハマったなと思います。

――「デモとして歌詞をつけてみた……」という実験精神が、作品の世界を広げているんですね。

梶浦　造語曲は造語用のメロディーなのでふだんは日本語はあまりはまらないんですが、時々「あ。これ日本語でもいけるな」という曲があって、ついやってしまうことがあるんですよ。お蔵入りになることのほうが多いんですが、今回はそれが使われることになったケースです。

――そして、2曲のエンディング候補曲のひとつが「未来」になり、もうひとつが「ひかりふる」になったわけですね。

梶浦　「ひかりふる」のほうは完全に狙い撃ちです。私が「まどか☆マギカ」のクライマックスの宇宙のシーンを思い出すときに、いちばん印象的だったBGMを、最後にもう一回聴いてもらおうと思ったんです。日本語の歌詞を乗せるのは、難しいところがあって。日本語が乗る曲と乗らない曲があるんですね。でも、その曲は美しく日本語が乗るタイプの曲で。これを歌にしてみたら、どうなるだろうと思って、つくってみたんです。それがすごくいい感じになって、新しいメロディも加えて、エンディングにすごくふさわしい曲ができたなと思っていました。

――もとがBGMだけにTVシリーズのファンが聴くと倍以上うれしいかもしれませんね。

梶浦　みなさんも一度はTVでなじんでいただいた、「まどか☆マギカ」発のメロディなので、この曲でエンディングを飾れたらいいなと思って曲をつくりました。こういう総集編である以上、耳慣れたメロディがグランドフィナーレとして歌になって流れたらうれしいと、私だったら思うんです。もちろんそれは選択肢のひとつでしかなくて、新曲を書き下ろすという方法もありました。それにBGMに歌を乗せるという手法はやり古された感もあったのですが、今回は個人的にそうやってみたかったんです。

少女は何にでもなれる――魔法

――気になるのは次回作の劇場版新作なんですが……。

梶浦　いやあ、すごいんですよ。ストーリーが（笑）。こう来るんだ、と。

――ひょっとして、脚本をお読みになったんですね。

梶浦　お先に読ませていただきました。総集編はTVシリーズを踏襲する部分があったのですが、次は新作ですから、おそらく音楽もほとんど新曲になるでしょうし、TVシリーズの楽曲がもし使われるとしたら、作品としてつながりのあるところでしょうから、どうなるのか楽しみですね。

――では、「［新編］叛逆の物語」の作業までひと段落ですね。

梶浦　そうですね。まずは劇場に見にいかなくちゃ……。でも、しばらく劇場は混みそうですね。［前後編］一気に見ても、きっとあっという間に感じるんでしょう。

――TVシリーズと見た後の印象も変わりそうですしね。

梶浦　そうでしょうね。私は一気に見ることをお勧めします。［前編］最後のクライマックスはきっとTVシリーズよりも重たく感じると思うんです。その後の「Magia[quattro]」も重く響くと思います（笑）。



～PROFILE～

●かじうら・ゆき／作曲家、音楽プロデューサー。ユニットSee-Sawとしてデビュー。新房作品は「コゼットの肖像」以来の参加。『魔法少女まどか☆マギカ』は何度見てもおもしろい作品」と語る





劇場版 魔法少女 まどか★マギカ Creation Archive Vol.2

まどか達が日常を送った景色、魔法少女たちが戦った場所。それぞれの空間に息づいた物語。
Vol.1に続き、世界を彩る背景美術と数多く登場する魔女たちをここで紹介する

仁美がまどかを誘ったのは人気のない郊外の夜の工場。ほの暗い空間にタンクや鉄管材が並んでいる。正気を失った者たちに追い詰められ、まどかがたどり着いたフェンスに囲まれた場所には、廃材が置かれている。





仁美に連れて行かれた工場







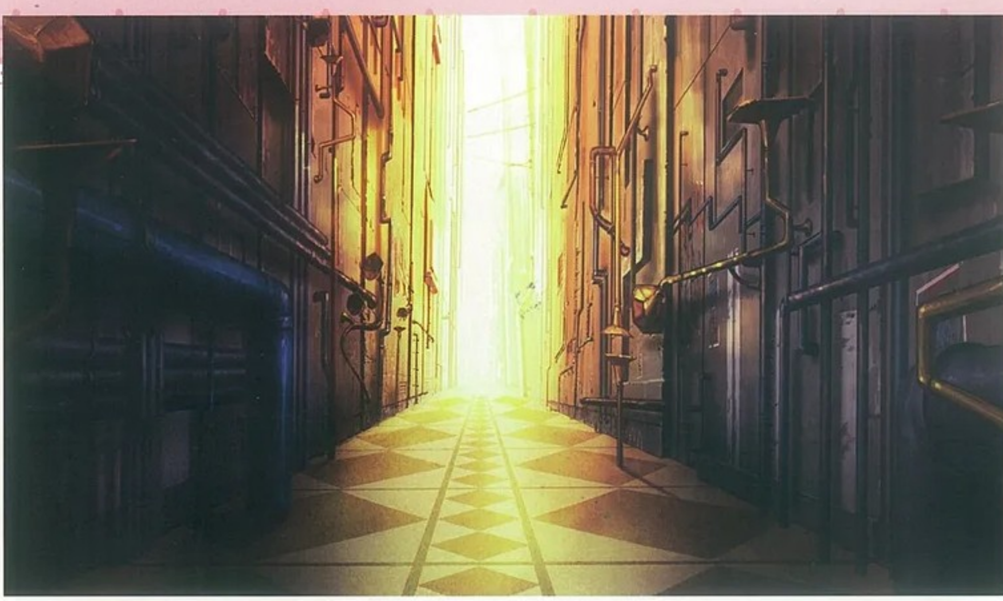


夜のショッピングモール

閉店して暗くなっているショッピングモールで、セールのフラッグがかかるウィンドウが誘うように楽しげにきらめく。普通の女の子なら心躍る光景だが、魔法少女たちの目には入らないかもしれない。



➡もう逃げ場がないまどかの前に、使い魔たちが現われる!

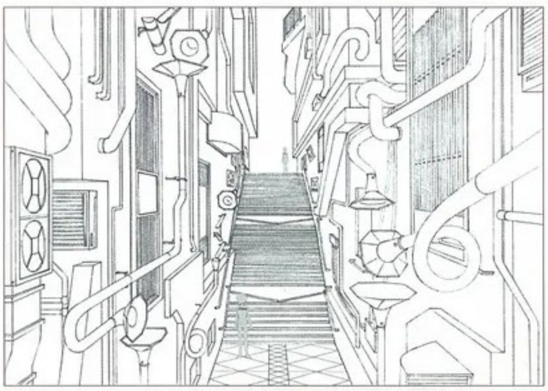


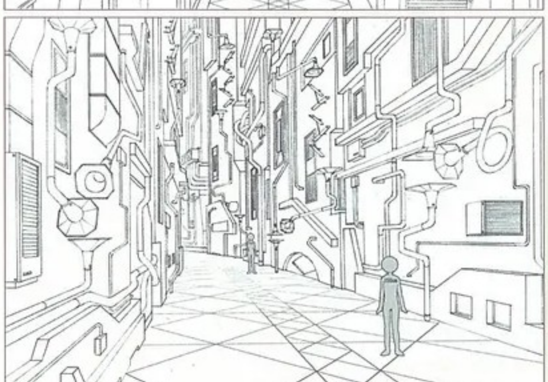
杏子vsさやかの路地裏

そそり立つ壁に挟まれた路地裏。地面にはひし形の幾何学模様が並び、壁にはツタのようにはいまわる鉄管が絡んでいる……。そこに真横から陽が差し込むと、それぞれのコントラストが一斉に際立ち、鉄管がまるで生き物のように息づく。

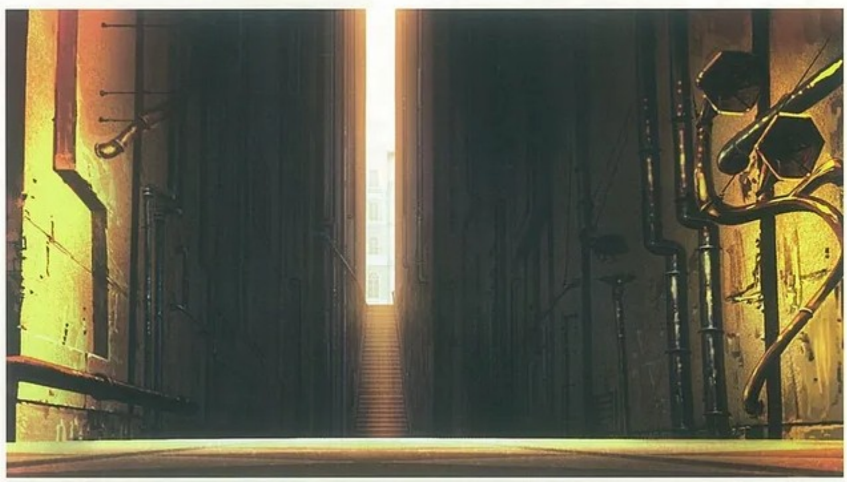


路地裏の戦い・工場

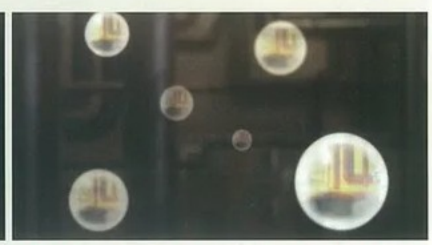




⬆線画で見るとより顕著にうごめきだす鉄管たち。裏路地から抜ける奥の階段までの壁の凹凸に沿って、細かに設計されている









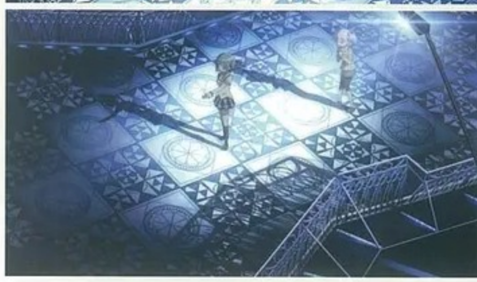
⬅⬆鉄管ごしのレイアウトで映し出される路地裏の戦い。その裏側で、ほむらの時間操作の技が繰り出されている。その能力の一片は、水滴に現われていた

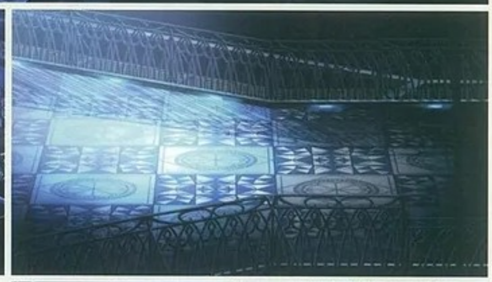




跨道橋

何車線もの車道をまたぐ大きな跨道橋。ヘキサゴン型のガーデンスペースが配されたり、華やかな模様のタイルが敷き詰められたり、美しい柵が備え付けられたりと、こまやかな設計が施されている。







⬆人々が寝静まり、小さな光だけが遠くに近くに点々と浮かぶ夜更けの街。跨道橋の上でキュゥべえのことばにぼう然とする少女たちの心が、濃い闇の中に溶けていく

ほむらの家

ろうそくの炎に照らされた部屋で浮かび上がるのは、「時間」を彷彿とさせる部屋。床には円形に並べられたソファとテーブルが並び、頭上には鎌の形をした大きな振り子が揺れる。









⬅魔女と魔法少女、そして、ワルプルギスの夜についての情報を映しだした無数のモニターが浮かんでいる(ように見える)空間が広がっている







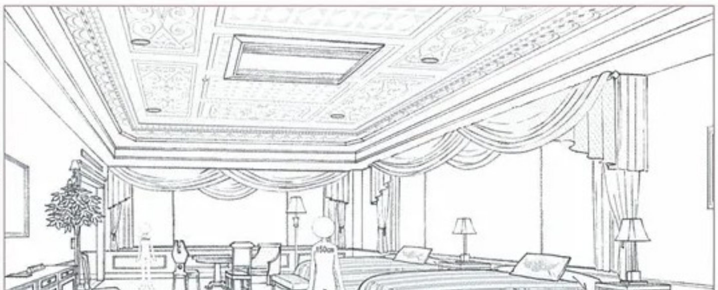
杏子の父の教会

かつて杏子たち家族が暮らしていた教会。広い敷地いっぱいに建てられた中世を思わせる建物。今は持ち主をなくしているが、杏子たちが住んでいた当時はたくさんの人たちが訪れていたのだろう。

⬆鮮やかなステンドグラスで装飾されている教会内部。夕暮れの光で、それぞれのガラス細工が美しく反射している

教会、隠れ家、跨道橋

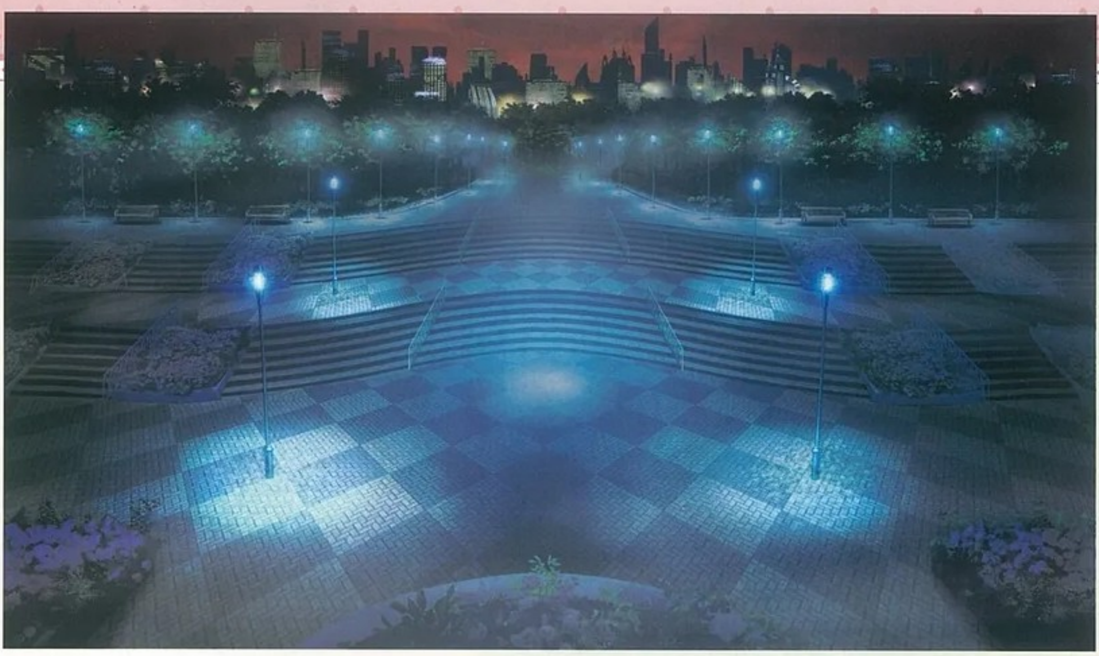




杏子がさやかを隠した部屋

濁ったソウルジェムが砕け散ってただの抜け殻となってしまったさやかの体を隠すために、杏子が用意したホテルの一室。ゆったりとしたスペースにソファや椅子、テーブル、クローゼットなどが並ぶスイートルームだ。





ほむらとマミ、ほむらとまどかが話した公園

ゆるやかなカーブを描く階段と市松模様のタイルが、地平が波打っているかのような錯覚を誘う公園の一角。奥の赤い空の下に見えるビル群と、公園の青白い街灯の光とが相まって、不思議な空気を醸し出している。

⬇街側の明るさを受けて公園の中の者たちのシルエットが浮かび上がる。たくさんの街灯の中にあっても、その影は濃く、情景に焼きつく

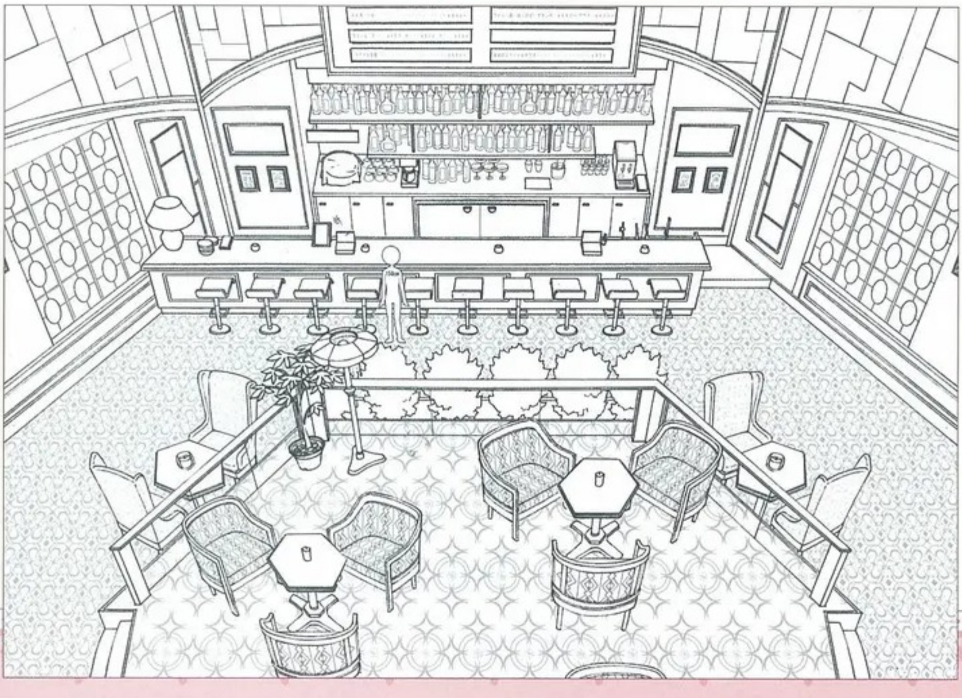






詢子と和子が話したBAR

天井の高いフロアに、カウンターと2段になったテーブル席が並ぶ。夜のライティングは最小限に抑えられ、壁のライトからの赤と青と、幾つかの間接照明の柔らかな光がぼんやりとそこにいる者を照らす。













⬆緑の絨毯が厚く、座り込むのにちょうどいい傾斜もある。レイアウト的には、魚眼レンズ撮影のように少し地平が回り込んでいる

通学路の土手

青々としたクローバー（シロツメクサ）にふんわりと包まれた土手。奥には風力発電のための白い風車が幾つも並び、雲の白さとともに青空に映える。その遠くには蜃気楼のようにはかなげに工場群が立ち並ぶ。

公園、BAR、その他

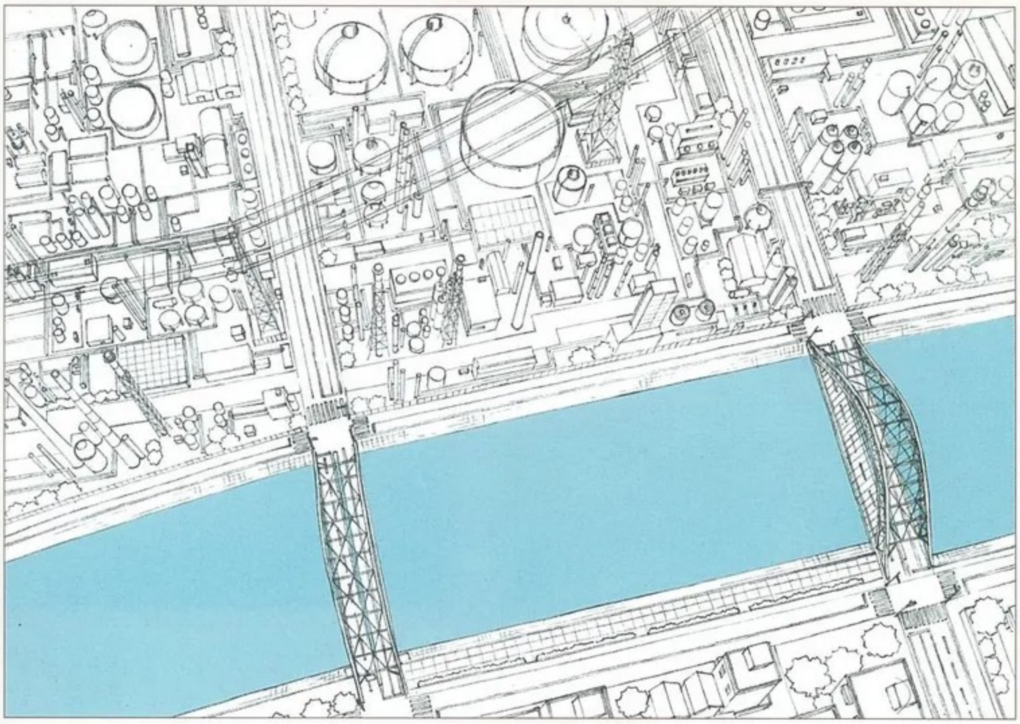


朽ちた墓地

かつては、ラテン十字型やケルト十字型などあらゆる形の墓石が美しく並んでいたのであろうことがうかがえる墓地。だが今は、血の色のような光の中で、無残に傾き倒れ、朽ち果てようとしている。

河川敷

タンク、鉄塔、煙突がひしめきあう工業地帯と、緑の多い住宅地エリア。大きな川によって隔てられている両サイドのようすを眺められるのが河川敷だ。川には堅牢なつくりの鉄橋が渡り、そこを 4車線道路が通り、生活をつないでる。

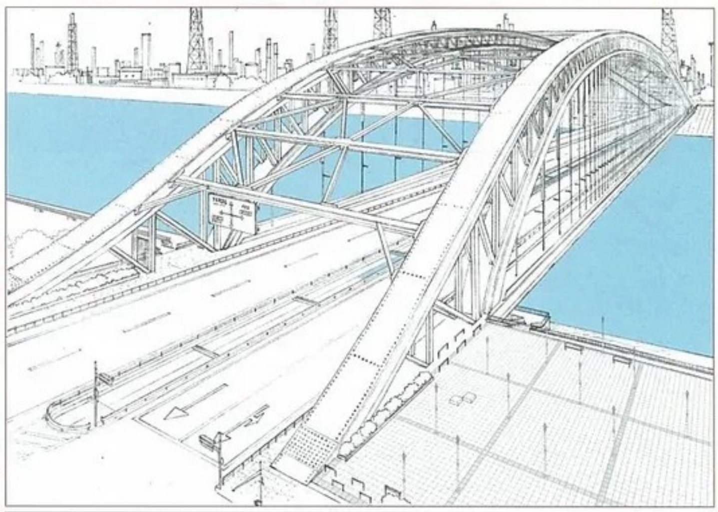








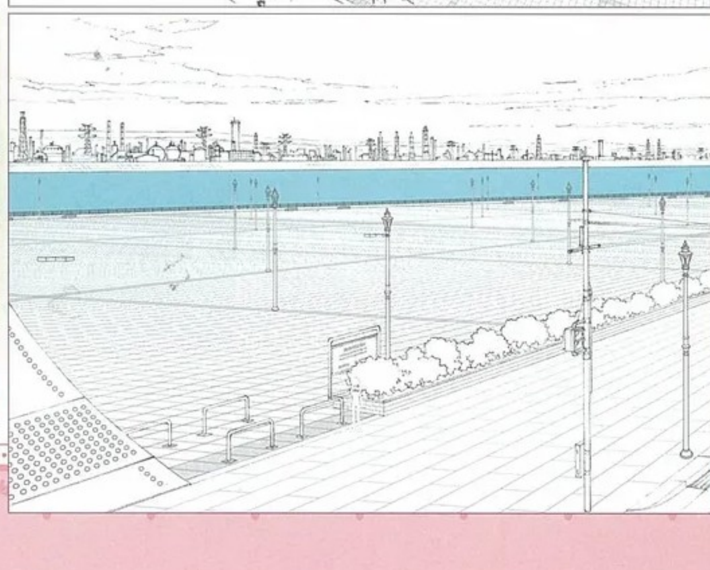
河川敷鉄橋



⬇川沿いに広がる短く生えそろった芝が続く広場。街のどこよりも見通しがよい。街灯も設定されているが、何より日の光の恩恵を受ける地で、夕暮れにもキラキラと明るく染まる



河川敷広場







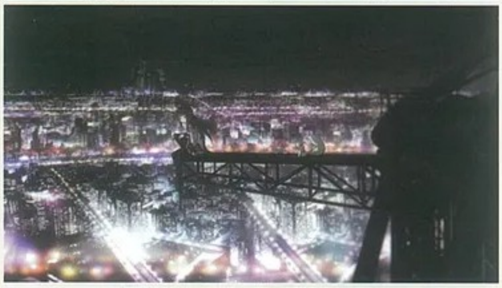


見滝原市

夜の見滝原市

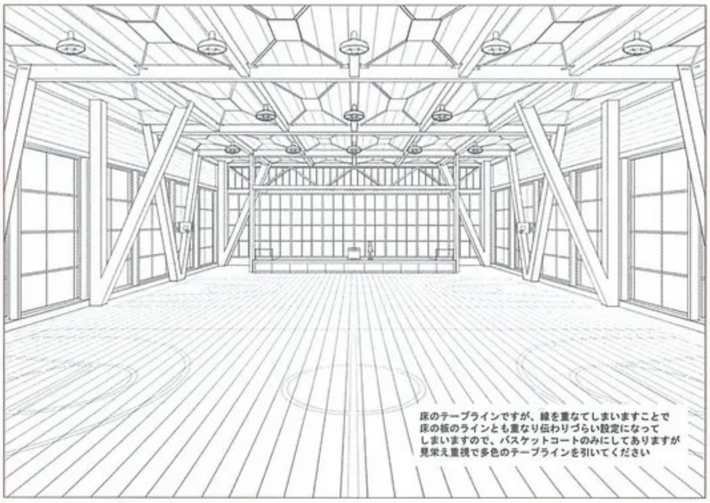
きらびやかなイルミネーションというよりは、厳かなる光を発する見滝原の夜景。その光に、無機的な街の輪郭が浮かび上がる。また、外気に溶けていくような光のにじみ方には、高い湿度を感じる。





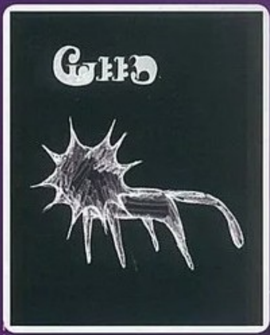


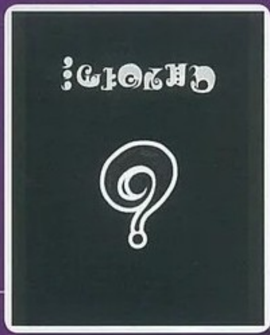
避難所の体育館





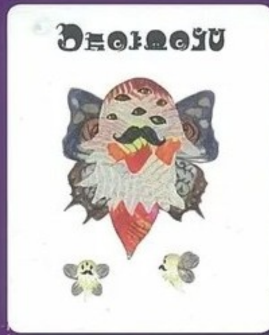
ガラス張りの建物の多い街だが、体育館のロビーもガラス張りだ。スーパーセル(巨大雷雲群)が近づき荒れ狂う館外のようすも一面に見える。2階の運動用フロアには、テープラインの設定も細かにされている。

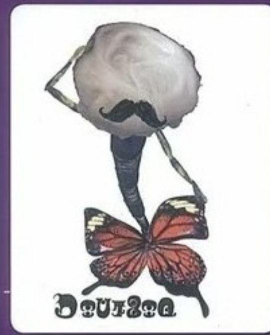


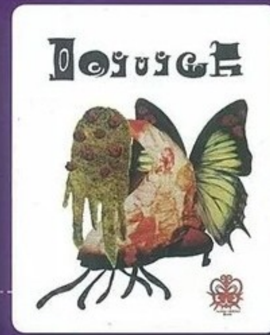


完全な暗闇で無敵を誇る魔女。漆黒の闇において魔女の望みを描くその手下（左）もまた、暗闇では強大な力を有すが、わずかな光があると、その力は半減する。

暗闇の魔女とその手下

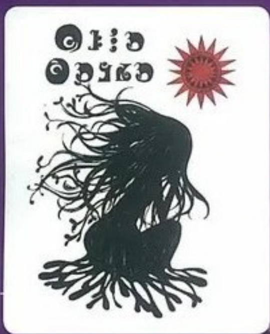






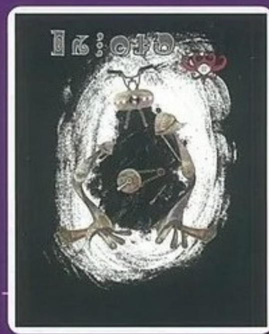
薔薇がちりばめられた頭部と、蝶の羽をもつ魔女。力のすべては薔薇のために捧げ、結界に迷い込んだ人間の生命力を薔薇に分け与える。造園の役割を担う手下（中）と、侵入者を発見すると警戒音を鳴らし、頭突きをくらわせる、警戒の役割を担う手下（右）を付き従える。薔薇のツルに変身可能な小型タイプも存在する。

薔薇園の魔女とその手下



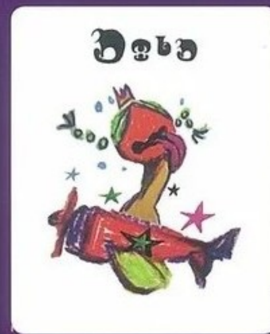
影の魔女とその手下

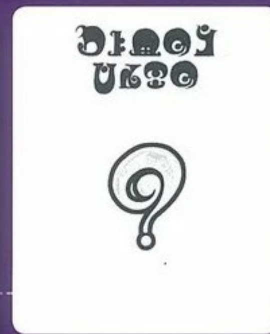




高速移動する結界に潜む機械的な姿の魔女。自身は愚鈍で、科学的な力は使えない。手下（右）は体についたパイプから爆音を振りまき、砂嵐のように移動する。

銀の魔女とその手下





かくれんぼが大好きな魔女。その手下たち（左）は賢くないがために、彼女を探してくれない。おまけに、ひとり遊びに夢中なうちに魔女とはぐれてしまった。

落書きの魔女とその手下



救済の魔女

星のすべての生命を強制的に吸い上げ、結界に取り込む最悪の魔女。





6本の腕をもつ首無しの魔女。クモのような糸で結界内に自分だけの学園をつくっている。魔女に操られた手下たち（右）は、スケート靴でその糸の上を滑走する。

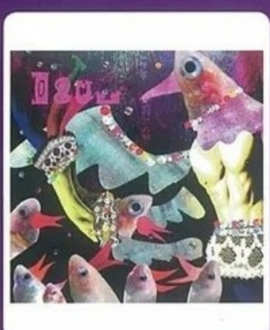
委員長の魔女とその手下





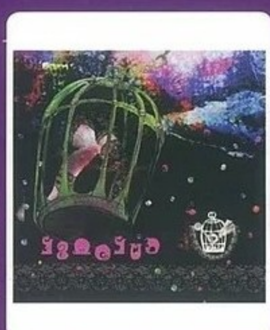
みずからを選ばれた存在であると疑わぬ魔女。誰かに自分の作品を見せたくて積極的に干渉する。その手下（右）は、かつて芸術の魔女に命を奪われた人間。

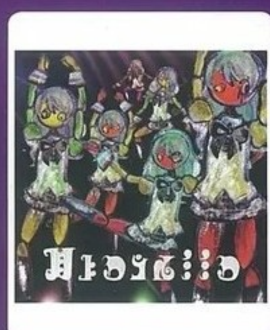
芸術家の魔女とその手下



鳥カゴの魔女とその手下

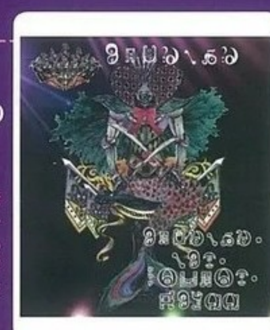
カゴの中で足を踏み鳴らし、叶わぬものたちに憤りつづける。彼女に群がる馬鹿な手下（右）は、魔女にとっては嫌悪の対象でしかない。



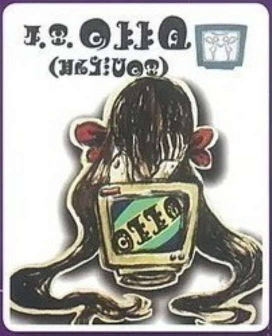


人魚の魔女とその手下（その2）

過去の時間軸で再登場した。結界はステージふうに、魔女自身も二刀流に変化。手下（右）は魔女の後ろで陽気に踊りつづける。

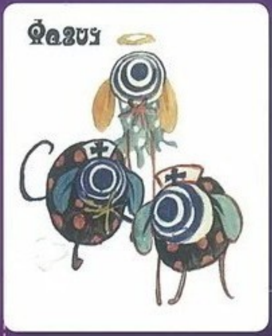




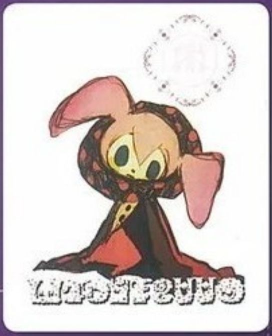


あこがれをすべてガラスの中に閉じ込め、トラウマや罪の意識をえぐり出し、死に追いやる。運搬の役割を担う手下（右）を使い、自身の結界へと引きずり込む。

ハコの魔女とその手下







お菓子を無限に生み出せる魔女。一見かわいらしい容貌だが、口の中から蛇のような巨大な体（中）を出すことができ、狙った獲物を丸飲みする。その力をもって、巴マミを死に至らしめた。手下（左）は、お菓子の魔女が大好物でありながらも、魔女自身が作ることができない、チーズを探す役割を担っている。

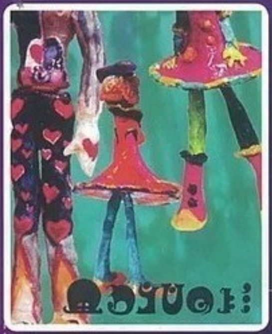
お菓子の魔女とその手下

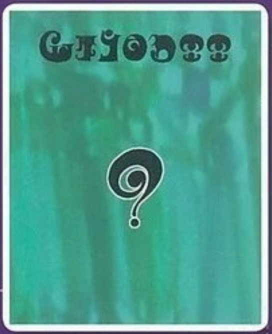




在りし日の感動を夢見ながらコンサートごと移動する魔女で、美樹さやかが魔女化した存在。その手下（右）は、魔女のために演奏を奏でつづける虚ろな楽団。

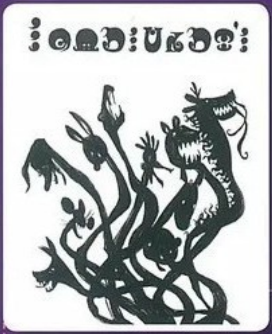
人魚の魔女とその手下（その1）





誰からも誰よりも愛されたくてしょうがない魔女。自身の意思をもつ手下を創造できなかったため、手下（右）は、ただ回転するだけのマネキンと化している。

犬の魔女とその手下



すべての生命に祈りつづける魔女。影の中へあらゆる命を引きずり込む。触手状の姿の手下（右）は、魔女によって救われた命の集合体。





通称、ワルプルギスの夜。暴風のごとき速度で飛行し、瞬く間に地表の文明をひっくり返す力をもつ。その手下(右)は、強大な魔力に引かれた無数の魂の塊。

舞台装置の魔女とその手下

魔女たちよ

未登場の魔女たちも含め一挙公開
敵として、畏怖の対象としての魔女
その正体はあまりにも絶望に満ちていた



[Another]
イヌダルマブラザーズ

南米で活躍した元覆面レスラー。地球の裏側からのビートに導かれて来日。ダンスゲーム「Dog Drug Reinforcement」のマスコットキャラ。魔女ではない。

まどかたちの住む現実世界と、魔女たちの住まう異空間。劇団イヌカレーによって構築された、まったく別次元とも言える、異空間デザインの数々は、異世界が現実とはまったくかけ離れた世界にあることを、完全に表現して見せた。

その異空間＝結界の中で、その存在を主張し、結界の主役たるべき肢体を見せたのが、魔女そのものである。異形というべき彼女たちの姿は、まさに無気味であり、グロテスク。ただそこにたたずんでいるだけでも畏怖すべき存在感があった。そんな視聴者と共通した思いで、魔女と対峙する魔法少女たち。魔女を敵として認識はしながらも、魔女の肢体や動きに恐れを感じる。魔法少女たちと視聴者の奇妙なシンクロが、魔女をより存在感のあるものに見せた要因になったとも言えるだろうか。

魔女により死に至らしめられたマミ、魔女化してしまったさやか。物語では数々の衝撃がもたらされたが、はたしてそれ以上の衝撃をもって迎えられたのが、魔女の真実。魔女が魔法少女の成れの果てであり、魔法少女があくまでも魔女になる過程であるということ。物語に〝絶望〟ということばを刻むには、魔女はあまりにも十分すぎるほどの存在だった。

「魔法少女まどか☆マギカ」をTVシリーズ制作発表から追いつづけてきたNT。新房昭之監督のインタビューやスタッフインタビューを積極的に行ない、その歩みを追いかけてきた。劇場版の発表をNTで実施し、大きな反響を生んだことも記憶に新しい。「魔法少女まどか☆マギカ」の劇場公開までの歩みをNTの記事で振り返ってみよう。過去の記事ゆえに現状とは違うところもあるが、当時のドキュメントとして振り返ってほしい。

「まどか☆マギカ」ヒストリー

2010-2012 月刊Newtype ONE MORE LOOP 全記事採録



2010年12月号

ドリームチーム による新作発表!

ここからすべてが始まった。「魔法少女まどか☆マギカ」の制作が発表！　初出では新房昭之監督と虚淵玄の対談を掲載。新房監督は「5分先、10分先の未来の話かもしれない」とファンタジックな世界観を語っている。

●蒼樹うめによるイラストでは、まどかもほむらも弓を持っている。この時点では各魔法少女の武器は確定していなかった。
●11月5日よりTVCMで1週ごとにキャラクターと声優が発表された。
●11月13日よりアフレコがスタート。NT編集部も取材へ。



2011年1月号

蒼樹うめが語る キャラクター原案

キャラクター原案を担当する蒼樹うめが登場。蒼樹うめが「虚淵玄の脚本にひかれてキャラクターデザインしたこと」や「中学生ならではの危うさ」を意識したことなどを語ってくれた。いよいよ放送開始！

●12月10日に「魔法少女まどか☆マギカ」の公式サイトがリニューアル。キャラクターのサンプルボイスを配信するなど、積極的な展開が行なわれた。
●関西では1月7日、関東では1月8日に第1話が放送された。



2011年 2月号

岸田隆宏が語るキャラクターデザイン

いよいよ放送が始まった「魔法少女まどか☆マギカ」。NTでは設定資料集のページを展開。蒼樹うめのキャラクター原案と岸田隆宏のキャラクターデザインをそれぞれのコメントを交えて掲載。岸田隆宏は「シャフトさんとのお仕事は、あらゆる意味で今回が初めてです。『獅子奮迅』『多事多端』『刻苦精進』と言えます」「死ぬまでに一度は魔法少女になってみたいとは思っています」とコメントを寄せてくれた。

話題

●話題となった第3話は関西で1月21日、関東では22日に放送された。
●第3話放送後、虚淵玄がTwitterで「これからは普通の虚淵に戻ります」宣言。「かわいらしい魔法少女作品」を期待していたファンを驚かせた。







2011年3月号

ダークなテイストのビジュアルで本領発揮

放送中の本編はいよいよ物語の核心へと迫っていく。魔法少女たちの運命をイラストで描き下ろしていただいた。背景を作画したのは劇団イヌカレー、キャラクターの作画を担当したのは総作画監督の高橋美香。

- ●2月11日、12日で第6話が放送。キュゥべえの本領が発揮される。
- ●2月12日ハノカゲが描く、コミカライズ版「魔法少女まどか☆マギカ」が発売。
- ●2月16日Kalafinaが歌う主題歌「Magia」が発売。





2011年4月号

第10話放送直前 クライマックス

中学生のまどかと魔法少女のまどかが手をつなぐ、オープニング映像を思わせるイラスト。クライマックスとなる第10話の放送を控え、まどか役の悠木碧、ほむら役の斎藤千和のコメントを掲載。後半戦を盛り上げた。

●作品が話題となり、読売新聞や毎日新聞などの一般紙で「魔法少女まどか☆マギカ」の紹介が行なわれる。

●3月11日、関西で第10話が放送。震災の影響で関東での放送は未定となる。





きキュゥべえが語る"エントロピー"を掲載するとともに、キュゥべえ役の加藤英美里にインタビュー。クライマックス目前のキュゥべえ特集を行なった



2011年 5月号

B2ポスター裏面に濃厚な記事を掲載

B2サイズのポスターを付録として本誌に同梱。裏面には新房昭之監督と虚淵玄の対談を掲載。第1話から第10話までを2人に振り返ってもらっている。第2話のアフレコの現場ではマミさんの必殺技名が「ティロ・フィナーレ」ではなくて、「アルティマシュート」だったこと(アフレコ時にあわてて改名)。ドラマCDで黒猫が登場する理由などが初めて明かされた。クライマックスに向けたキャスト陣からのメッセージも掲載。

- ●3月17日にニコニコ動画で第10話を配信。関東圏における第10話お披露目は、この配信が先行することになった。
- ●4月10日に放送延期話数の一挙放送日が発表される。
- ●なお、シャフトでは放送延期中も第11話、第12話の制作は続行されていた。



2011年 6月号

TVシリーズ完結 5月号と 対になる記事

TVシリーズの放送終了を祝して、新房昭之監督と虚淵玄の対談を掲載。第11話と第12話について振り返っていただいた。虚淵が書いた観念的な脚本をシャフトのスタッフが映像化していく過程が語られている。またキャスト陣のラストメッセージを掲載。キュゥべえ役の加藤英美里は「……どの時間軸でも、変わらないね……！」とキュゥべえへクールなことばを贈っているのがおもしろい。NT本誌での記事展開はこれが最後……となるはずだった。



●4月21日、読売新聞に「『魔法少女まどか☆マギカ』完結編 本日放送」の一面広告を掲載。
●4月22日深夜に関西、関東で放送延期話数の一挙放送が行なわれた。
なお、同日の関東では「電波女と青春男」「まりあ†ほりっく あらいぶ」が放送されていた。
●「魔法少女まどか☆マギカ」カフェがオープン、Blu-ray版が販売記録を達成するなど放送後も話題となる。





●6月21日にコンビニエンスストアのローソンでオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施。
●9月2日第16回アニメーション神戸賞作品賞 テレビ部門を受賞。
●10月8日ニュータイプアニメアワード12部門受賞（主演女優賞：悠木碧、助演女優賞：斎藤千和も受賞）
●12月15日第15回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で大賞を受賞。

2011年12月号

NT表紙号で劇場版まさかの大発表

11月10日(12月号発売日）に「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」が誌面にて独占発表された。新房昭之×虚淵玄×蒼樹うめ×岩上敦宏の座談会を掲載。総集編を前後編で制作、さらに完全新作を制作し、全3部作の展開をすることを発表した。この時点で完全新作の3作目の脚本作業はほぼ終了していることも告げられている。この号は大いに話題となり、「魔法少女まどか☆マギカ」の人気がまだ拡大中であることが広く伝わった。

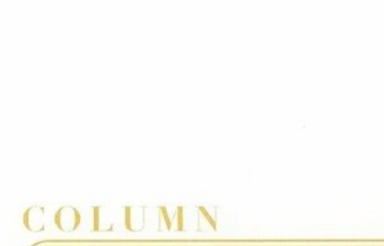






COLUMN

第1回ニュータイプアニメアワード12冠!!



2011年10月、徳島県で開催されたマチ★アソビで「ニュータイプアニメアワード」の発表・授賞式が開催された。作品賞のみならず監督やシナリオ、キャラクターデザイン、撮影や美術、色彩設定、エフェクトといったスタッフワークへも敬意をささげた、まさにアニメ専門誌ならではのアワードであったが、読者投票の結果「魔法少女まどか☆マギカ」が圧倒的な強さで 12部門制覇。ほかにも主演女優賞：悠木碧、助演女優賞：斎藤千和といったキャスト陣も授賞し、この作品の影響力を証明したのである。なお、授賞式はニッポン放送アナウンサーの吉田尚記が司会を務め、徳島観光協会の近藤会頭、原秀樹徳島市長、飯泉嘉門徳島県知事らがプレゼンター。翌日の徳島新聞の 1面に。



2012年 5月号

劇場版のタイトルと公開館第1弾発表

2011年12月号以来、第2報となる劇場版情報が掲載された。4月1日に開催された「アニメ コンテンツ エキスポ 2012」の内容をダイジェストで掲載。悠木碧、斎藤千和、喜多村英梨、野中藍、水橋かおり、加藤英美里といったメインキャスト陣がステージに登壇したことやタイトルが発表されたことが記事にまとめられている。なお、まだ公開日は明らかにされていなかった。もちろんスタジオでは着々と劇場版の制作が進行中。

●4月1日「アニメ コンテンツ エキスポ 2012」で「魔法少女まどか☆マギカ」トークイベントを実施。
悠木碧、斎藤千和、喜多村英梨、野中藍、水橋かおり、加藤英美里が登壇し、劇場版タイトル発表。
●劇場版の特別鑑賞券を発売。



「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」

●劇場版前編・後編、2012年秋全国ロードショー

WEB▶http://www.madoka-magica.com/

忘れられないあの日々が前後編で帰ってくる

待ちに待った劇場版最新情報が到着！『魔法少女まどか☆マギカ』劇場プロジェクトの新情報がついに発表された。昨年11月に発表された情報では、劇場版は全部で3部作。そのうちの前2作は、TVシリーズ全12話を再構成した前後編になり、最後の1作は完全新作になるということだった。

舞台はごく普通の現代の世界。中学2年生の鹿目まどかは不思議な声に導かれ、魔法少女が魔女の結界で魔女と戦う姿を目撃する。誰からも知られることなく、魔法少女たちの孤独を知ったまどかは、魔法少女になることを誓うが……。そこで彼女は魔法少女の真実を知る。

願いから生まれた魔法少女と絶望から生まれた魔女。魔法少女が魔法の力を使い果たすと、魔女になってしまうという出口なしの運命。この世界をつかさどる、ひとつの大きな円環が少しずつ明らかになっていく。はたして、まどかはどんな決断をするのか。

4月1日にはアニメ コンテンツ エキスポ 2012で「魔法少女まどか☆マギカ」ステージが開催。まどか役の悠木碧、暁美ほむら役の斎藤千和、美樹さやか役の喜多村英梨、巴マミ役の水橋かおり、佐倉杏子役の野中藍、そしてキュゥべえ役の加藤英美里といった魔法少女たちが勢ぞろい！ そこで劇場版3部作、前2作のタイトルが「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ（前編）ー始まりの物語ー」と「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ（後編）ー永遠の物語ー」ということが発表された。公開は2012年秋！

4月1日 アニメ コンテンツ エキスポ 2012 REDステージ
魔法少女まどか☆マギカ
出演者:悠木碧／斎藤千和／喜多村英梨／水橋かおり／野中藍／加藤英美里

特別鑑賞券発売

ずっと待ってた

「いつかまたもう一度、逢えるから。
それまでは……ほんのちょっとだけ、お別れだね」
あれから、少しだけ時間が経ったね。
哀しみと憎しみばかりを繰り返す、
救いようのない世界だけれど……
だとしても、ここはあの子が守ろうとしていた場所だから。
私はここで待っているよ。
はなればなれになったときから、ずっと考えていたんだ。
もしもう一度会えるとしたら、
どんな顔をして迎えたらいいんだろう。
どんなことばをかけてあげればいいんだろう。
「ずっと待っていたんだよ――」
それとも「もうどこにも行かないで――」
うまいことばが見つからない
だけど、きっとこの想いを抱えているかぎり、
私はひとりきりじゃない。
どこへいってしまっても、はなればなれになっても、
あの子はわたしの、最高の友達。
あの子が帰ってきたとき、きっと私は、
ひとことだけ、つぶやくだろう。
「おかえりなさい」と。

2012年、秋 新宿バルト9ほかにて全国ロードショー

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ（前編）ー始まりの物語ー」

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ（後編）ー永遠の物語ー」

公開館 続々発表！

北海道 札幌シネマフロンティア
宮城 MOVIX仙台　新潟 T・ジョイ新潟万代
東京 新宿バルト9 シネ・リーブル池袋
神奈川 横浜ブルク13 川崎チネチッタ
千葉 T・ジョイ蘇我　埼玉 MOVIXさいたま
愛知 109シネマズ名古屋
大阪 梅田ブルク7 TOHOシネマズなんば
京都 T・ジョイ京都　兵庫 シネ・リーブル神戸
広島 広島バルト11　福岡 T・ジョイ博多
and more…… 順次発表していきます

2012年7月号

プロデューサー2人が劇場版について語る

劇場版情報第3報。誌面ではアニプレックスの岩上敦弘プロデューサーとシャフトの久保田光俊プロデューサーの対談を掲載。新規で制作するパートやタイトルロゴの変更、待望の3作目の制作状況などを語ってもらった。3ページ目と4ページ目のイラストは、劇場版の第1弾キービジュアル。描き上がったばかりのものを最速で掲載した。いよいよメインキャストによる再アフレコも実施。一気に劇場版の制作は進んでいく。



- ●6月末劇場版前編のアフレコを実施。
- ●7月7日に第43回星雲賞メディア部門を受賞
- ●劇場版公開日が決定。劇場でフライヤーの配布がはじまる。



変わり果てたさやか



「誰かの幸せを祈った分、
他の誰かを呪わずにはいられない……
あたしたち魔法少女って、そういう
仕組みだったんだね」（さやか）





DIALOG
杏子×まどか

杏子 「美樹さやか、助けたいと思わない?」

まどか「助けられる……の?」

杏子 「助けられないとしたら放っとくか?
あいつは魔女になっちまったけど、
友達の声くらいは覚えてるかもしれない。
呼び掛けたら、人間だった頃の
記憶を取り戻すかもしれない。
それができるとしたら……
多分、あんただ」

まどか「上手くいくかな……」

杏子 「わかんないからやるんだよ。もしかして、
あの魔女を真っ2つにしてやったらさ、
さやかのソウルジェムがポロッと
落ちてくるとかさ……そういうもんじゃん。
最後に愛と勇気が勝つ
ストーリーってのは……
あたしだって……考えてみたら、
そういうのに憧れて魔法少女に
なったんだよね。
すっかり忘れてたけど、さやかは
それを思い出させてくれた。
付き合いきれねぇ、ってんなら
無理強いはしない。
けっこう危ない橋渡るわけだしね。
あたしも、絶対守ってやる、
なんて約束はできねーし」

まどか「ううん……手伝う。手伝わせてほしい……
あたし鹿目まどか」

杏子 「ッったくもう、調子狂うよなぁ、
ホント……佐倉杏子だ」

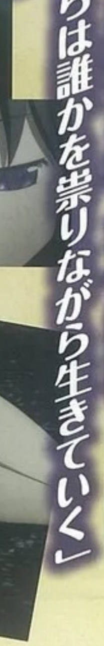
魔女となったさやかを目にした杏子は……

杏子に最後の思いを告げてすぐに、さやかのソウルジェムは黒く濁り、砕け散った。魔法少女としてのさやかは終焉を迎え、その魂はグリーフシードになる。そして禍々しく呪いをまき散らす者へと変化――魔女の誕生だった。さやかに起きた出来事の一部始終を目にした杏子は、魔法少女の運命を思い知らされる……





「あの子は誰かを救ったぶんだけ、これからは誰かを祟りながら生きていく」（ほむら）



立ち向かう杏子





「あんた……信じてるって言ったじゃないか……！
この力で人を幸せにできるって！
頼むよ、神様……こんな人生だったんだ……
せめて一度くらい、幸せな夢を
見させてよ……」（杏子）















悲しい現実を終わらせるために……

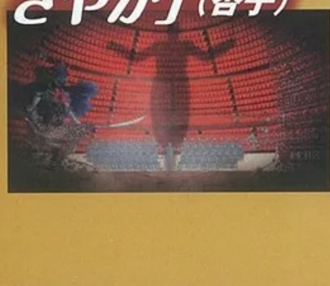
魔女化したさやかを助け出す——それが前例のないことであっても、杏子にはあきらめられなかった。いずれ自分も魔女になってしまう、そんな残酷な未来に立ち向かうためにも！　友達の声なら覚えているかもしれない。わずかな望みをもって、まどかとともに杏子は魔女さやかと対峙する。「元のさやかちゃんに戻って！」とまどかが叫びつづけるが、魔女の猛攻が続く。救援に来たほむらにまどかを預け、さやかを食い止めるために杏子は渾身の力で自身のソウルジェムを投げつける……だが、杏子の思いは儚く砕け散った



「さやか。独りぼっちは
さびしいもんな……
いいよ。一緒にいてやるよ、
さやか」（杏子）









暁美ほむら

AKEMI HOMURA

CV: 斎藤千和



MAGICAL ITEM

ソウルジェムのカラーは紫。武器は左腕に装着された盾のような円盤だ。時間操作を行なう魔法少女なので、円盤には時計をイメージさせる歯車がある。この円盤を操作することで周囲の時間を停止して、その際に現実の武器を使って攻撃する。また、一定時間さかのぼることもできる

悲壮な決意を心に秘め戦いつづける魔法少女

見滝原中学校の、まどかたちがいるクラスに転校してきた才色兼備の美少女。口数が少なくどこか近寄りがたい雰囲気はあるが、事あるごとにまどかに接近し、魔法少女の契約を阻止しようとする。「あの子は極めつきのイレギュラーだ」。……キュゥべえですらその存在を理解できない、謎めいた魔法少女。ただ、まどかを魔法少女にさせない、という行動は一貫していた。ほむらは、かつてまどかによって守られた……そしてほむらは願った。「彼女を守る私になりたい！」と。

ほむらにとって大事なことは、鹿目まどかを守りきること。魔法少女ほむらの戦いは、そんな願いを叶えるための戦いだ。たったひとりの大切な友達を守るため、その魂を懸け、ほむらは戦いつづける……。





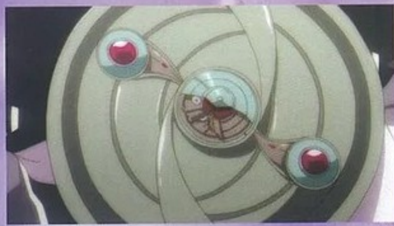












TVシリーズでは足もとから順に衣装が装着され、最後に固有武器の盾が出る形だったが、劇場版ではソウルジェムの指輪が手の甲に装着されるところから変身が始まる。手のひらから魔法の光が放たれ、強い光がはじけるように体を包み込み、魔法少女の衣装へと変化していく。そして、時間操作の象徴である左手につけられる盾の出現は、時間操作を表わす歯車などがはっきりとわかるように、装着までの時間をタップリ取ってある

「分からなくてもいい。何も伝わらなくてもいい。それでもどうか――お願いだあなたを守らせて」

蒼樹うめ キャラクター原案



■制服

キャラクター原案の制服姿は、設定画よりも若干胸が強調されている。また、細身ではあるが、設定画と比較すると全体的に、ふっくらした印象になっている

■魔法少女

制服の原案と比べ、胸もともスッキリとした感じになっていて、こちらの体型が設定画に反映されているようだ。また、タイツの色などが、わかりやすい紫色にまとめられている

設定画 魔法少女ver.

露出部分が少なく、中学校の制服に近いデザインが特徴だ。靴は高めのヒールで、ダイヤ柄の濃い紫のタイツを履いている。また、手の甲に装着されるソウルジェムも、菱形のダイヤのような形にデザインされている。かわいらしいプリーツスカートの丈はかなり短め



「あ、あの、ああああ……暁美、ほ、ほむら、です。その……えっと……どうか、よよよろしく、お願いします」





最初の時間の物語―優しい出会い―

見滝原中学校への登校初日、ほむらはあり得ないほどに緊張していた。心臓病で長くベッドの上で過ごし、ほとんど学校に行ったことのないほむらにとって、無理もない状況だった。興味津々で話しかけてくるクラスの子たちに、戸惑うほむらに助け船を出したのが鹿目まどかだった。慣れない学校で気弱になっているほむらにとって、その名前をカッコいいと言ってくれたまどかのことばは温かく、とても優しく感じられたのだ……






「人に迷惑ばっかりかけて、恥かいて……どうしてなの？」
「私……これからもずっと……このままなの……？」






「……鹿目さん……いつも、あんなのと戦ってるんですか？平気なんですか？恐く……ないんですか？」




まどかたちの戦いを知る

病気のために勉強も遅れがちで、運動もできない……ままならない学校生活にほむらは落ち込んでいた。そんな心の隙間に、魔女の使い魔が入り込んだ。「死んじゃえばいいんだよ」。使い魔のささやきに同調しかけたとき、魔法少女のまどかとマミが駆けつけた




CAST COMMENT
暁美ほむら役／斎藤千和

PROFILE
●さいとう・ちわ／アイムエンタープライズ所属。3月12日生まれ。「ずっと作品に恩返しをしたいと思っていたので、今回、少し返せたかな、と思っています」



―「魔法少女まどか☆マギカ」が劇場版になることを知ったときの感想をお聞かせください。

やっぱりか、と思いました。劇場版化しないともったいないですから。周囲の反応に疎い私でもわかるくらいのブームになっていて。影響力が大きな作品になったんだと思っていました。

―再びのアフレコ、どのように臨まれましたか？

一度芝居をやりきったという手ごたえを感じていたので、再アフレコすることに最初は戸惑っていたんです。でも、テレビシリーズのときは後半の展開を知らずに各話ごとに収録していたのに対し、今回は結末まで全部を知っているよさを出したいと思いましたし、前回の収録から1年以上が経っていた





「……どうして……
死んじゃうって分かってたのに……
私なんか助けるよりも……
あなたに生きてほしかったのに……」

そして、少女は時を超える まどかに逢うために

まどかたちに救われたことで、魔女と戦う魔法少女の存在を知った。この世の物とは思えない禍々しい魔女に、勇敢に立ち向かっていくまどかたちの姿を、ほむらはその目に焼きつけていく。そしてついに、凶悪な魔女〝ワルプルギスの夜〟が到来する。頼もしく見えたマミがあっという間に倒され、残ったまどかもむなしく玉砕。ほむらは最悪の結末をやり直すために、その魂を差し出して魔法で時計を巻き戻した……









「私は——私は、
鹿目さんとの出会いをやり直したい。
彼女に守られる私じゃなくて、
彼女を守る私になりたい!」

「鹿目さん!
私も魔法少女に
なったんだよ!
これから一緒に
頑張ろうね!」

再会、そして……

時間を巻き戻したほむらは、魔法少女になったことをまどかに伝えた。時間停止以外の特別な武器をもたないほむらは、敵を攻撃するための特別な爆弾も用意した。時間を止めて魔女に爆弾を仕掛ける作戦は成功し、まどかは賞賛してくれた





設定画 めがねのほむらver.

序盤の暁美ほむらは、赤い縁のめがねをかけているのが最大の特徴。病み上がりで自信がないために、伏し目がちになっている。また腰より下まで伸ばしているロングヘアーを編み込み、ツインテールにしている。また、攻撃武器を持たないので、最初はパイプ型の爆弾を自身で作成して、時間を止めて使用していた






ので、その間に自分が得たものをお返ししようと。ファンの方々がもとめることもわかりますし、ほかのキャストともしっかり話をして「もう一度やる以上、もっといいものを収録しよう」と劇場の大きなスクリーンにあわせて、少しだけ大きめの芝居をつける「劇場盛り」をしたんです。

——スタッフとのコミュニケーションも深くなっていましたね。今回のアフレコの最中も大変なシーンがあると「きっと宮本（幸裕・監督）さんがなんとかしてくれるよ（笑）」と視線をおくっていたことが印象的でした。

ああ、やってました（笑）。アニメは私たちキャストだけでなくスタッフ全員と力を合わせてつくるものですし、「まどか☆マギカ」はスタッフとは信頼関係ができあがっているので。映像の力にお任せすべきところはお任せして、ひとつの作品をつくった印象があります。それぞれの組み合わせがよかったというか、スタッフ、キャストなどのいろいろなものがすべて全部しっかり組み合わさったことにより、さらによいものができあがったのではないでしょうか。

——ほむらは特別な役なんですね。

ほむらは純粋で誰よりも子どもな性格なんです。誰よりも経験を積んでいるのに、どんどん純度が増していく。だからこそ、私もほむらを演じると深く入り込めるんです。やりきったという感じはあるのですが、テレビシリーズのときは自分が役に入り込みすぎていないかとも思ったのですが、ほむらを演じると浄化されて、私のプライベートのことなんてふっとんじゃう。ずっと作品に恩返しをしたいと思っていたので、10話（テレビシリーズ）で少し返せたかな、と思っています。劇場版という形でもう一度、ほむらと出会えてよかったです。

DIALOG
まどか×ほむら

まどか「ほむらちゃんのこと……信じたいのに……
ほむらちゃんの言ってることが
本当だって思えない……」

ほむら「本当の気持ちなんて、
伝えられるわけないのよ」

まどか「ほむらちゃん?」

ほむら「……私ね、未来から来たんだよ。
何度も何度もまどかと出会って、
それと同じ回数だけ、
あなたが死ぬところを見てきたの。
……どうすればあなたが助かるのか
……どうすれば運命を変えられるのか
……その答えだけを探して、
何度も初めからやり直して……」

まどか「それって……」

ほむら「ごめんね……わけわかんないよね……
気持ち悪いよね……
まどかにとっての私は、
出会ってからまだ1か月も経ってない
転校生でしかないものね……
だけど私は……私にとっての、あなたは……
繰り返せば繰り返すほど、
あなたと私が過ごした時間はずれていく。
気持ちもずれて、
言葉も通じなくなっていく。
たぶん私は、もうとっくに
迷子になっちゃってたんだと思う」

まどか「ほむらちゃん……」

ほむら「あなたを救う……
それが私の最初の気持ち——
今となっては、たった一つだけ
最後に残った、道しるべ。
分からなくてもいい。
何も伝わらなくてもいい。
それでもどうか——
お願いだから、あなたを守らせて」




繰り返される時

ほむらは魔法で、まどかとの出会いをやり直すことはできた。しかし、〝ワルプルギスの夜〟による最悪の結末を避けることはできず、まどかのソウルジェムはグリーフシードになってしまった。そして、ほむらはまどかを守るという願いを叶えるために、再び時計を巻き戻すのだ




「約束するわ!
絶対にあなたを救ってみせる!
何度繰り返すことになっても、
必ずあなたを
守ってみせる!!」







「もう……誰にも頼らない
誰に……分かってもらう必要もない」

すべては
まどかを守るために

何度も出会いをやり直す中で、いずれ魔女になる魔法少女の運命を知る。まどかと2人で〝ワルプルギスの夜〟を倒したが、力を限界まで使いきったまどかのソウルジェムが闇に染まる。隠していたグリーフシードでほむらのソウルジェムを浄化し、「キュゥべえにだまされる前の、バカな私を、助けてあげてくれないかな……」と頼むまどか。ほむらは必ずあなたを守ると答え、再度時をさかのぼる





「今度こそ
ワルプルギスの夜を……
この手で……」










「あなたを救う……
それが私の最初の気持ち――
今となっては、たった一つだけ
最後に残った、道しるべ」



「まどか……
たったひとりの、私の友達……」
「あなたの……あなたのためなら……
私は、永遠の迷路に
閉じ込められても
構わない……」



繰り返した警告

その強大なエネルギーに誘われ、キュゥべえがまどかに接近。まどかの契約を阻止するため、ほむらは警鐘を鳴らしつづける。「その優しさが、もっと大きな悲しみを呼び寄せることもあるのよ」と







願いを叶えるための戦いと祈り

ほむらはまどかを魔法少女にさせないために、自分ひとりで戦う道を選んだ。やがて来る〝ワルプルギスの夜〟との決戦のために、重火器も用意した。まどかの近くにいるキュゥべえを排除することも試みた。まどかが魔法少女という呪いから解放されるまで、何度でもまどかとの出会いからの1か月を繰り返す









「魔法少女には、
あなたみたいな子が
相応しいわ。
美樹さやかでは
務まらない」





「やめて!
それじゃあ……
それじゃあ私は……
何のために……」

倒れるほむら、最後の時が迫る……

杏子が魔女化したさやかとの戦いで命を落とし、残る魔法少女はほむらだけに。最悪の戦いを繰り返してきた〝ワルプルギスの夜〟を前にしてなお、ほむらは歩みを止めない。ほむらの真意を知ったまどかは、魔法少女になる決意を固める、すべてを終わらせるために



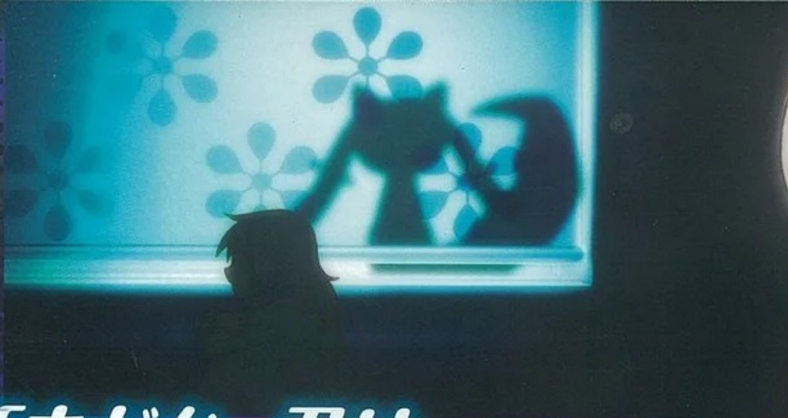


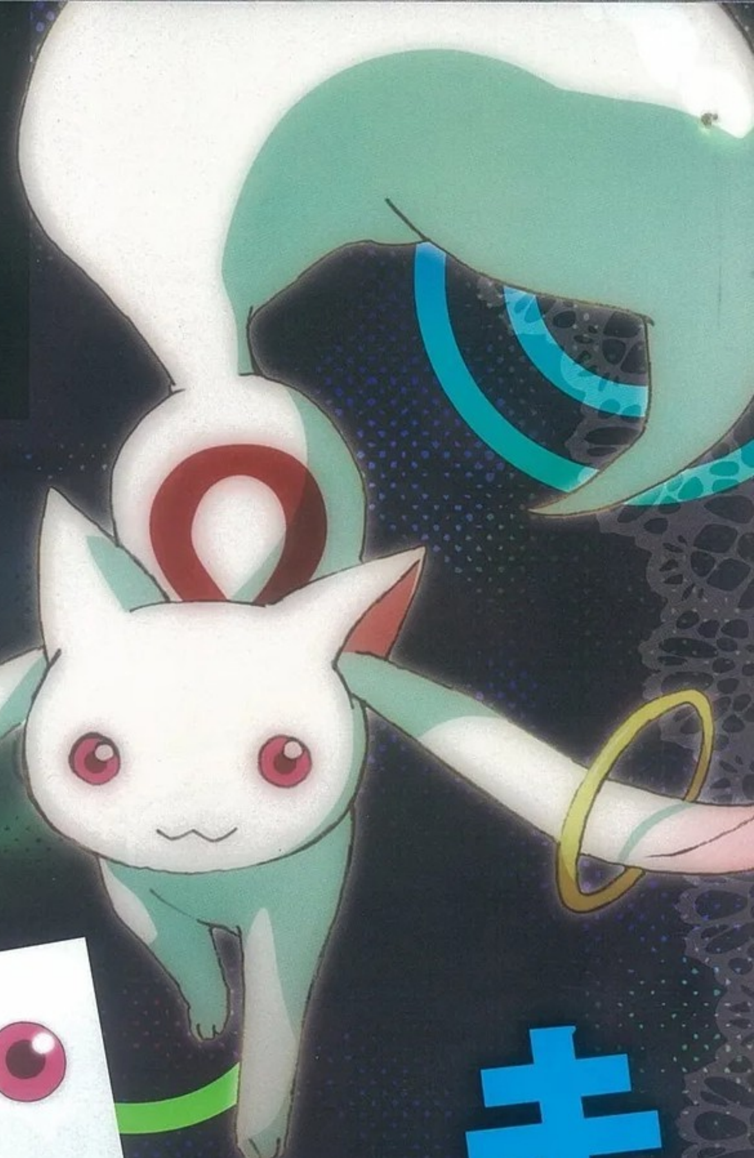


設定画 制服ver.

伏し目がちだった初めての出会いと比べ、しっかりと正面を見つめる目が力強くなっている。めがねを取り、長いツインテールもやめ、クール な美少女を表現。以前の病弱な雰囲気は一切影を潜め、心臓の病で長いこと病床にいたことをまったく感じさせないスタイルだ







キュウべえ
KYUBEY

「まどか、君は
エントロピーっていう
言葉を知ってるかい?」

「簡単にたとえると、
たき火で得られる熱エネルギーは、
木を育てる労力と
釣り合わないってことさ。
エネルギーは形を変換するごとにロスが生じる。
宇宙全体のエネルギーは目減りしていく一方なんだ。
だから僕たちは、
熱力学の法則に縛られない
エネルギーを探し求めてきた。
そうして見つけたのが
魔法少女の魔力だよ」



「僕たちの文明は、知的生命体の感情をエネルギーに変換するテクノロジーを発明した。
ところが生憎、当の僕らが感情というものを持ち合わせていなかった。
そこでこの宇宙の様々な異種族を調査し、君たち人類を見い出したんだ」



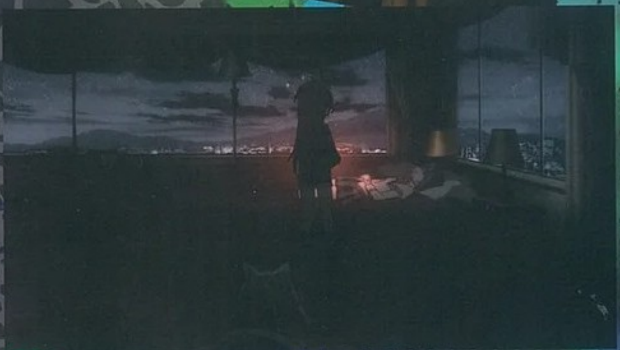
「とりわけ最も
効率がいいのは、
第二次成長期の少女の、
希望と絶望の相転移だ」

「人類の個体数と繁殖力を鑑みれば――
1人の人間が生み出す感情エネルギーは、
その個体が誕生し成長するまでに要したエネルギーを凌駕する。
君たちの魂は、エントロピーを覆すエネルギー源たり得るんだよ」

「ソウルジェムになった君たちの魂は、燃え尽きてグリーフシードへと変わるその瞬間に、膨大なエネルギーを発生させる」

「それを回収するのが、僕たちインキュベーターの役割だ」
「この宇宙にどれだけの文明がひしめき合い、一瞬ごとにどれほどのエネルギーを消耗しているのか分かるかい？
君たち人類だって、いずれはこの星を離れて、僕たちの仲間入りをするだろう。
その時になって、枯れ果てた宇宙を引き渡されても困るよね？
長い目で見れば、これは君たちにとっても得になる取引のはずだよ」





「僕たちはあくまで君たちの合意を前提に契約しているんだよ。それだけでも十分に良心的なはずなんだが……」







「この宇宙のために死んでくれる気になったら、いつでも声をかけて。待ってるからね」

「まどか、いつか君は最高の魔法少女になり、そして最悪の魔女になるだろう。その時ぼくらはかつてないほど大量のエネルギーを手に入れるはずだ」



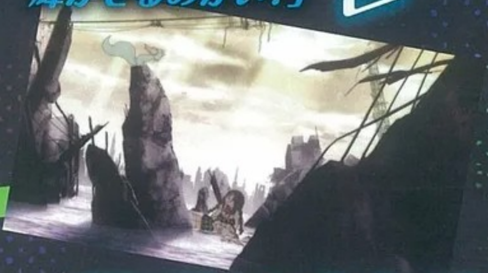
「騙す、という行為自体、僕たちには理解できない」

「認識の相違から生じた判断ミスを後悔するとき、なぜか人間は他者を憎悪するんだよね」
「君たち人類の価値基準こそ、僕らは理解に苦しむなぁ。今現在で70億人、しかも4秒に100人ずつ増え続けている君たちが、どうして単一個体の生き死にでそこまで大騒ぎするんだい？」
「これでも弁解に来たつもりだったんだよ。君たちの犠牲がどれだけの素晴らしいものをもたらすか、理解してもらいたかったんだが……どうやら無理みたいだね」



「彼女たちは魔法少女」「魔女を狩る者たちさ」

「君のその祈りのために、魂を賭けられるかい?」
「戦いの定めを受け入れてまで叶えたい望みがあるなら――僕が力になってあげられるよ」
「そうとも。君にはその資格がありそうだ」
「教えてごらん。君はどんな祈りで、ソウルジェムを輝かせるのかい?」



「遅かれ早かれ結末は一緒だよ」

「彼女は最強の魔法少女として、最大の敵を倒してしまったんだ。もちろん後は最悪の魔女になるしかない……」
「今のまどかなら、おそらく10日かそこいらで、この星を壊滅させてしまうんじゃないかな……」
「まぁ、あとは君たち人類の問題だ。僕らのエネルギー回収ノルマは概ね達成できたしね」



「時間遡行者、暁美ほむら――君の存在が、ひとつの疑問に答えを出してくれた。なぜ鹿目まどかが、魔法少女としてあれほど破格の素質を備えていたのか……今なら納得いく仮説が立てられる」
「魔法少女としての潜在力はね、背負い込んだ因果の量で決まってくる。一国の女王や救世主ならともかく、ごく平凡な人生だけを与えられてきたまどかに、どうしてあれほど莫大な因果の糸が集中してしまったのか不可解だった。だが……ねえ、ほむら」



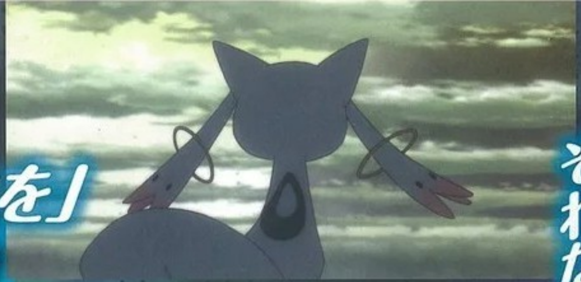
「……やっぱりね。原因は君にあったんだ。正しくは君の魔法の副作用というべきかな」
「同じ理由と目的で何度も時間を遡るうちに、君はいくつもの平行世界を螺旋状に束ねてしまったんだろう。鹿目まどかの存在を中心軸にしてね」
「その結果、決して絡まるはずのなかった平行世界の因果線が、すべて今の時間軸のまどかに連結されてしまったとしたら……彼女の、あの途方もない魔力係数にも納得がいく」
「ひょっとしてまどかは、君が同じ時間を繰り返すごとに、強力な魔法少女になっていったんじゃないのかい?」

「お手柄だよ、ほむら。君がまどかを最強の魔女に育ててくれたんだ」

「契約は成立だ。君の祈りはエントロピーを凌駕した」



「さぁ、解き放ってごらん。その新しい力を……」



「インキュベーターと人類が共に歩んできた……歴史を」

「僕たちはね、有史以前から君たちの文明に干渉してきた」
「数え切れないほど大勢の少女がインキュベーターと契約し、希望を叶え、そして絶望に身を委ねていった」

「祈りから始まり、呪いで終わる——これまで数多くの魔法少女たちが繰り返してきたサイクルだ」

「どんな希望も、それが条理にそぐわないものである限り、必ず何らかの歪みを生み出すことになる」
「やがてそこから厄災が生じるのは当然の摂理だ。そんな当たり前の結末を裏切りだというなら、そもそも願い事なんてすること自体が間違いなのさ。でも愚かとは言わないよ。彼女たちの犠牲によって、人の歴史が紡がれてきたこともまた事実だし」
「そうやって過去に流されたすべての涙を礎にして、今の君たちの暮らしは成り立っているんだよ」

「……信じられないのかい？それなら見せてあげようか」



「それを否定したとして、君は僕の言葉を信じるかい？」

「その目で見届けてあげるといい。ワルプルギスを前にして、暁美ほむらがどこまでやれるか」
「いざとなればこの時間軸もまた無為にして、ほむらは戦い続けるだろう。何度でも性懲りもなく、この無意味な連載を繰り返すんだろうね。もはや今の彼女にとって、立ち止まることと諦めることは同義だ」
「何もかもが無駄だったと、決してまどかの運命を変えられないと確信したその瞬間に、暁美ほむらは絶望に負けて、グリーフシードへと変わるだろう。彼女自身も解ってるんだ。だから選択肢なんてない」
「勝ち目のあるなしに関わらず、ほむらは戦うしかないんだよ」
「さあ、鹿目まどか、その魂を対価にして君は何を願う」

「それは時間干渉なんてレベルじゃない。因果律そのものに対する叛逆だ!!」







「……君は本当に神になるつもりかい??」



世界の命運を握る究極の魔法少女

　繰り返される時間の中、並列世界すべての因果を束ねることで、世界を変えるほどの絶大な魔力をもつことになったひとりの少女。そんな魔力に反して、内面は至ってどこにでもいるごく普通の女の子。優しい両親とかわいい弟に囲まれて、何の不自由もなく真っ直ぐにすくすくと育った。そんなまどかの日常は、転校生・暁美ほむらとの出会いから一変する。巴マミ、佐倉杏子、親友の美樹さやか……。魔法少女に課せられた過酷な宿命を前に、まどかは心を痛め、苦悩しつづける——。
　そんな彼女が最後に下した決断。それはすべての魔法少女の願いを祈りに、絶望を希望に変えることになる。

鹿目まどか

KANAME MADOKA

CV: 悠木碧

少女になる」

MAGICAL ITEM

まどかのメインウェポンは、花の蕾がついた小枝の弓。華奢な見た目に反して、放たれる魔力の矢の威力は絶大。武器として使用しないときは、ステッキ状に変化する。まどかのソウルジェムの色はピンク。髪のリボン、魔法少女のコスチューム、靴や手袋の小物に至るまで、すべてがピンクで統一されている





ループしつづける時間の中、ほむらはまどかを救うため、諦めることなく繰り返し孤独な戦いに挑みつづけてきた。そんなほむらの〝魔法少女になるな〟という忠告を違え、まどかは魔法少女になることを決意する。目がくらむようなまばゆい閃光に包まれて、一瞬にして魔法少女へと変身したまどか。魔法少女となったまどかが身にまとっていたのは——かつてまどか自身がスケッチした、〝魔法少女の衣装〟だった。まどかは戦う。すべての魔法少女を幸福な結末に導くために。これ以上哀れな魔女をこの世に生み出さないために





まどかが手にした魔法のステッキが、弓の形へと変形していく。ワルプルギスがもたらした分厚い雷雲を、まどかが放った矢が一直線に貫く。その刹那、天空に浮かび上がった魔法陣が光り輝き、一瞬にして空の雲を吹き飛ばした。晴れ渡った青空の下、魔法陣に吸い込まれた矢は数えきれないほどの光の粒子となり、時と場所を超え、絶望にとらわれかけたすべての魔法少女のもとへと飛び散っていく。そして——







「ほむらちゃん…ごめんね。……私、魔法

蒼樹うめ　キャラクター原案

■制服
見滝原中学校の制服姿のまどか。クリーム色のジャケットに、純白のサイハイと、まどかの純粋無垢な性格にぴったりなカラーコーディネイト





■変身後　魔法少女を夢見るまどか自身がデザインした（という設定の）コスチューム。従来の〝魔法少女〟という概念をそのまま形にしたかのような、オーソドックスなデザイン

設定画　魔法少女ver.

チュチュのようにふんわり広がったスカートが印象的。スカートの内側は、何層にも重なったオーガンジーが詰まっているので、どんなに激しい戦闘でもひと安心（?）



さやかの“死”

魔法少女がまた生命を落とした。夢見る少女は優しくない現実に打ちのめされ、やがて呪いを振りまく魔女に堕した。そんなさやかを救おうと、まどかとともに立ち向かった杏子もまた、さやかとこの世から消え去ってしまった。誰も救えない無力さを責めるまどか。魔法少女の過酷な運命を、まどかは受け入れることができない





「さやかちゃんも、杏子ちゃんも死んじゃった……」



インキュベーターと人類の歴史

悲しみに打ちひしがれるまどかの前にキュゥべえが現われ、語る。悠久の歴史の中、連綿と続けられてきたインキュベーターと人類の関係を。そしてこれまで積み重ねられた悲劇の総量に比べれば、さやかたちの死など取るに足らないものだ、と







設定画 制服ver. & 私服

劇場版制作にあたって新たに描き起こされた、まどかの私服のイメージデザイン。ベビードール風のシルエットがかわいいネルチェックのチュニックが、ふんわりとしていてとても女の子らしい



厳しい校則によるものなのか、外出時にはほぼ例外なく制服を着用しているまどかたち。だけどこれだけかわいいデザインの制服なら、そんな校則だって気にならない!?

CAST COMMENT
鹿目まどか役／悠木碧

――再びのアフレコ、どのように臨まれましたか?

テレビ版が終わっても、ゲームとか取材とか、なんらかの形でまどかとは付き合っていたんですけど、今回は久しぶりにガッツリいっしょに頑張った感じがしました。

――劇場版ということでの緊張感やプレッシャーはありましたか?

テレビ版の物語を再構成した劇場版ということで、“2回目”アフレコになるということがプレッシャーになっていました。でも、その時に感じたままで演じるからこそ、もう1回収録する意味があるんじゃないかと思って、劇場版に取りくみました。

――テレビ版との違いはあって当然だから、意識しすぎないようにすると?

PROFILE

●ゆうき・あおい／プロ・フィット所属。3月27日生まれ。「アフレコでは、3本目がどうなるかでもちきりでしたね。仁美の魔法少女へのチャンスはあるのか?　とか」





死の間際、杏子がまどかに伝えた〝ワルプルギスの夜〟の到来。街に災厄をもたらす惨劇を前に、まどかは最後の魔法少女となったほむらの家を訪れる。本当にワルプルギスをひとりで倒せるのだろうか、ほむらの身を案じ涙を流すまどか。そんなまどかを、ほむらは強く、強く抱きしめるのだった





「……入っていいかな？」





「……本当の気持ちなんて、伝えられるわけないのよ　だって……私は……私はまどかとは……違う時間を生きてるんだもの！」







ワルプルギスの夜

ついに〝運命の日〟が始まった。嵐を呼び起こす巨大な雷雲とともに、ワルプルギスが街に迫りつつある。住人たちは公共施設への避難を始め、人気のない街は静まり返っている。これまでいったい、何度この戦いを繰り返してきただろう。今度こそ、本当の救いをまどかにもたらすためにほむらは単身、ワルプルギスに戦いを挑む。これまで培ってきた知識と経験を総動員し、持てる火器のすべてを使ってワルプルギスに総攻撃を仕掛けるほむら。圧倒的な火力攻撃により炎に包まれるワルプルギス——だが、またしても勝てなかった。ほむらの心に、暗い絶望の影が忍び寄ってくる

もちろん、まどかの本質みたいなものは絶対に変わらないと思うんですけどね。それと、映画館という広い環境で流れる音だったりもするので、やや濃いめにお芝居を味付けしようという話がキャスト陣の中で上がっていました。私たちはこれを〝劇場盛り〟と呼んでいました（笑）。

——どんなところで〝劇場盛り〟をしていたんですか？

日常パートでいえば、たとえばマミさんとしゃべっているところはまどかがいちばんハッピーだった時期なので、ここがハッピーであればあるほどマミさんとの結末が苦しいものになるだろうなって。この先の結果がわかっているからこその〝盛り〟、ちょっとずつありましたね。難しいところでいうと、ほむらちゃんにとても冷たくできなくて！　彼女の努力や弱い部分をもう知っているので、早くわかってあげたいなと私は思うんですけど、まどかにはわからないことだし……。「知ったからこそのお芝居でいいのか？」というのは、常に迷った部分でした。

——鶴岡（陽太）音響監督からのお話で、印象深いものはありましたか？

アルティメットになった後は、「せっかく劇場の画面全部がまどかのスカートの中になるんだから、ちょっと神々しくしておこう」と言われました（笑）。テレビ版のアルティメットまどかは少女のままだったんですけど、劇場版では本当に神様になったんじゃないかというくらい、心持ちを変えてみました。私も14歳だったことはあるんですけど、さすがに神様だったことはないので（笑）、表現しきれているかは不安だったりしますが……。

——次作、3本目の劇場版に期待していることを教えてください。

私も予告しか録っていないのでわからないんですけど、きっと衝撃の展開が待っていると思うので、楽しみにしていただければと思います。



「ママはさ、わたしが良い子に育ったって、言ってくれたよね。
嘘もつかない、悪いこともしないって。……今でもそう信じてくれる？
わたしを正しいと思ってくれる？」

DIALOG

まどか×ほむら×キュゥべえ

まどか「私、やっとわかったの。
叶えたい願い事を見つけたの。
だからそのために、この命を使うね」

ほむら「やめて！　それじゃあ……
それじゃあ私は……何のために……」

まどか「ごめん……本当にごめん……。
これまでずっと、ずっとずっと、
ほむらちゃんに守られて、
望まれてきたから、今の私が
あるんだと思う……本当にごめん……。
……そんな私がやっと見つけ出した
答えなの……信じて。
絶対に、今日までのほむらちゃんを
無駄にしたりしないから」

ほむら「まどか……」

キュゥべえ「数多の世界の運命を束ね、
因果の特異点となった君なら、
どんな途方もない望みだろうと、
叶えられるだろう」

まどか「……本当だね？」

キュゥべえ「さあ、鹿目まどか。
その魂を対価にして君は何を願う」

まどか「……わたし……すべての魔女を、
産まれる前に消し去りたい。
すべての宇宙、過去と未来の
すべての魔女を、この手で！」

キュゥべえ「!?　その祈りは——
そんな祈りが叶うとすれば、
それは時間干渉なんてレベルじゃない。
因果律そのものに対する叛逆だ!!
……君は本当に神になるつもりかい??」

まどか「神さまでも何でもいい。
今日まで魔女と戦ってきたみんなを——
……希望を信じた魔法少女を——
私は泣かせたくない。
最後まで笑顔でいて欲しい……。
それを邪魔するルールなんて、
壊してみせる。変えてみせる……
これが私の祈り……私の願い……。
さあ！　叶えてよ、インキュベーター!!」





ワルプルギスと戦うほむらを助けるため、家族のもとを離れ、危険な嵐の中心へ向かおうとするまどか。それを見とがめた詢子は、まどかのほおを平手打ちする。どれほどまどかが大切で、どれほどまどかを失いたくないかをわかってもらうために。それは、まどかにもわかっていた。それでも、守りたい人がいる。まどかの覚悟を感じ取った詢子は、まどかを信じる。信じることが、わが子への愛の証だった



「もういい……
もういいんだよ。
ほむらちゃん」









ここにもまた、魔法少女の運命に翻弄される哀しい少女がいた。絶望に押しつぶされ、心折れかけたほむらの手を、まどかの温かい手が包み込む。もう誰も傷つけたくない。すべての魔法少女を悲劇から解放するため、まどかはついに魔法少女になる決意をする

「まどか、
まさか……」







「希望を抱くのが間違いだなんて
言われたら、私、そんなのは違うって……
何度でもそう言い返せます。
きっと、いつまでも言い張れます」





契約の光に包まれたまどかは、その光の中で懐かしい仲間たちとの再会を果たす。居心地のいいマミの部屋で、とびっきりのケーキといれたての紅茶といっしょに。マミは、まどかが置いていった魔法少女の衣装のノートを手渡す。まどかがこれからやることは、きっと世界の仕組みを一変させるだろう。「あなたは希望を叶えるんじゃない――あなた自身が希望になるのよ。私たち、すべての希望に……」

「あなたたちの祈りを
絶望で終わらせたりしない！
だからお願い、最後まで……
自分を……信じて……！」









まどかが放った矢は時空を超えて、最後の時を迎えようとするすべての魔法少女のもとへ降り注いだ。魔女化をもたらすソウルジェムの穢れを一身に引き受けて、まどかは少女たちを、誰も恨むことのない、安らかな思いへと導くのだった









「もう誰も恨まなくていいの……
誰も呪わなくていいんだよ……」

ワルプルギスの最後

ワルプルギスの正体は、これまでに散っていったあまたの魔法少女たちが残した負の感情の総体。それらを構成するひとつひとつの悲劇が、まどかの願いによって少しずつ、穏やかで安らかな結末へと書き換えられていく。徐々に崩れ、ワルプルギスはもはやその存在を保つことができなくなりつつある。まどかの願いは〝すべての魔法少女の救済〟。それは最悪の魔女・ワルプルギスも例外ではない。気が遠くなるほどの太古の昔から繰り返されてきた悲しみの連鎖が、今、ようやく終わりを告げた

DIALOG
まどか×ほむら

過去未来の魔法少女たちが抱える因果のすべてを背負ったまどかは、今やひとつの宇宙を破壊し尽くす力を秘めた〝絶望の塊〟に。そして世界を終わらせる究極の魔女に生まれ変わろうとしたそのとき、もうひとりのまどかが姿を現わした。すべての魔女を消し去るため、まどかは最後に自分自身を消滅させた――魔法少女を苦しめてきた、すべての〝絶望〟を道連れにして





「わたしの願いは、
すべての魔女を消し去ること……
本当にそれが叶ったんだとしたら、
わたしだってもう絶望する必要なんてない!」

法少女”から“神話”へ――





「……ほむらちゃん、ありがとう
あなたは、私の、最高の
友達だったんだね……」

永遠の友達

すべての魔法少女を救うためにみずからを犠牲にしたまどかを想い、時空のはざまで涙を流すほむら。そんなほむらをまどかがそっと抱きしめる。高次の〝概念〟の世界へシフトしたまどかは、これまでほむらがまどかのためにしてくれたすべてのことを知った。深いほむらの愛が、まどかに奇跡を起こす力を与えてくれた。たとえ離れ離れになっても、いつかきっとまた巡り逢える――。必ず再会できると約束し、まどかはほむらにリボンをプレゼントする





ほむら「……ッ、だからって、
あなたはこのまま――
帰る場所もなくなって、
大好きな人たちとも
離れ離れになって……
こんな場所に、
独りぼっちで永遠に
取り残されるっていうの?」

まどか「(笑顔で)独りじゃないよ。
みんな、みんないつまでも
私と一緒だよ。
これからの私はね、
いつでもどこにでもいるの。
だから見えなくても
聞こえなくても、私は
ほむらちゃんの側にいるよ」

ほむら「まどかは……それでもいいの?
私はあなたを忘れちゃうのに?
まどかのこと、もう二度と
感じ取ることさえできなく
なっちゃうのに?」

まどか「ううん、
諦めるのはまだ早いよ。
ほむらちゃんは
こんな場所まで
ついてきてくれたんだもの……
だから、元の世界に戻っても、
もしかしたら私のこと、
忘れずにいてくれるかも……。
大丈夫、きっと大丈夫。
信じようよ」

ほむら「まどか……」

まどか「だって魔法少女はさ、
夢と希望を叶えるんだから」

ほむら「!」

まどか「きっと、ほんの少しなら、
本当の奇跡があるかも
しれない……
そうでしょう……?」

ほむら「まどかッ、行かないでッ!」

まどか「ごめんね……私、
みんなを迎えに行かないと……
いつかまた、もう一度
ほむらちゃんとも逢えるから……
それまでは……ほんのちょっとだけ
お別れだね……」

ほむら「まどかぁぁぁ～～～ッ!」


「大丈夫、
きっと大丈夫。
信じようよ、だって魔法少女はさ、
夢と希望を叶えるんだから」
“魔





「ちょっぴり悔しいけどさ。
……仁美じゃあ仕方ないや。
恭介にはもったいないくらい良い子だし、
幸せになって……くれるよね……」

〝恭介の左手を治す〟という願いのために魔法少女の契約を結んださやか。魔女となったさやかを救うためには、すべてを初めからやり直すしかない。まどかの奇跡によって再び与えられた選択の機会にさやかが選んだのは、やはり〝恭介の幸せな未来〟だった。「あたしはただ、もう一度あいつの演奏が聴きたかっただけなんだ……」──願いは恭介のためじゃない、自分のため。そしてさやかは、後悔のない穏やかな最後を迎えた



紡がれる新しい世界









消えてゆく記憶

この世界でのすべての責務を果たし終えたまどかは、人々の記憶の中からも消え去ってしまった。マミも、杏子も、クラスの友達も、もう誰もまどかのことを覚えてはいない。まどかのリボンを託されたほむらと、まどかの家族を除いては。まどかが存在した痕跡は、まどかを愛した人々の中に残されていた





「決して、
忘れたりしない。
だから、私は──
戦い続ける……」

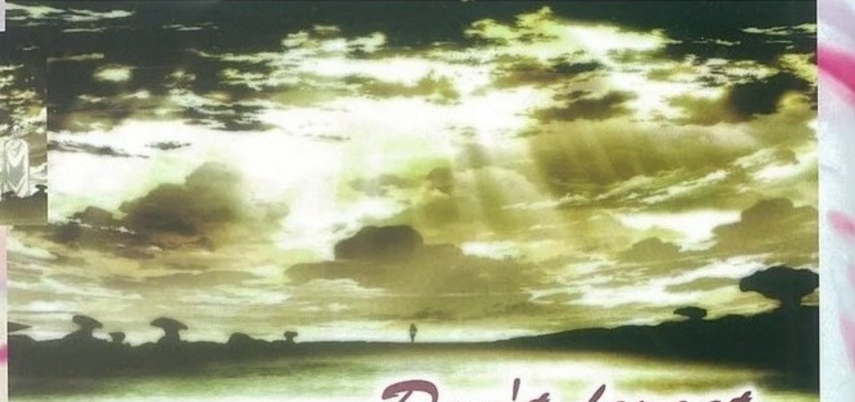




まどかがその身と引き換えにしてもたらした、新しい世界。その世界では、魔女の代わりに〝魔獣〟いう凶悪な存在が街の平和を脅かしている。ここは、まどかが守ろうとした大切な世界。その遺志を引き継いで、ほむらはこれからも戦いつづける。それだけが、遠く離れてしまったまどかとほむらをつなぐ、たったひとつの〝絆〟だと信じて







「……がんばって」



――Don't forget.

Always, somewhere someone fighting for you.

――While you remember her,

You are not alone.




劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」
［後編］永遠の物語 主題歌

ひかりふる

作詞・作曲を手がけた梶浦由記が「完全に『まどか☆マギカ』発の楽曲だった」と語る「劇場版　魔法少女まどか☆マギカ」［後編］の主題歌「ひかりふる」。未来を夢見る魔法少女を歌ったこの楽曲は、物語ラストで繰り広げられる宇宙を背景に流れる

ARTIST **Kalafina**［カラフィナ］

インタビュー後編

CD情報・インタビュー前編 ➡ P.40掲載

――「ひかりふる」をお聴きになったときの第一印象などをお聞かせください。

Wakana　ハープだけでの始まり、シンプルなメロディに優しいフレーズ。そして3人で繊細に構築していく流れ。難しい一曲だなと、正直思いました。

Keiko　神聖な空気感のある、温かく包み込まれるような曲です。

Hikaru　テレビアニメのサウンドトラックとして使われていた旋律だったので、新しく書かれた日本語の歌詞とアニメの映像が頭の中でリンクして思わず涙があふれました。

――レコーディングの際の手ごたえや、印象に残っていることなどありますか？

Wakana　最初に聴いたときは「優しい」というイメージを抱いていたのですが、歌ってからはまったく違う印象を受けました。シンプルで優しいメロディだけれど、とても力強い楽曲なんです。

Keiko　全体的に、ソロもハモりも包み込むような低音を響かせて歌いました。3人の一音一音が混ざり合ったときに生まれる倍音は下で支えている意味を感じさせてもらえて楽しいです。

Hikaru「ひかりふる」は3人の声、歌詞がスッと耳に入ってくる曲なので、感情をのせながら一音一音、ひと言ひと言をとても大切に歌わなければならず、難しく感じました。

――劇場版［後編］で流れる「ひかりふる」ですが、気に入っているフレーズなどを教えてください。

Wakana　選ぶのはすごく難しいですね。もしあえて印象的な部分を挙げるとしたら、歌詞の意味合いも含め、3人での掛け合いをぜひ楽しんで聴いていただきたいです。

Keiko「私が何処にもいなくなっても／すべてを照らすひかりの中／いつも君のそばにいるから」です。歌っていて泣きそうになるときがあります。

Hikaru　お気に入りを選ぶのは難しいですが、「君がいるそれだけで守りたいと思った」という歌詞はアニメの中のいろいろなところにリンクしているし、この曲だけを聴いても好きなことばです。

Wakana　先日、完成した劇場版を見てきたばかりなんですが、本当にすばらしい作品の一部として、Kalafinaの楽曲が流れたことはとてもうれしく思います。

すべての魔女が消え去れば、
もう誰も絶望することなんてない——。
ひとりの少女が祈った
強い、あまりに強い願いごと。
その願いは彼女と引き換えに叶う。

それでも魔法少女達の伝説は終わらない。

まだ誰も見たことのない物語が
そこにはある。

劇場版
魔法少女まどか☆マギカ
[新編]叛逆の物語
2013年公開予定

絶望と希望と、そして祈りの物語の先にあるものとは？
完全新作の公開は2013年。
まだまだ魔法少女達から目が離せない。

※このページで使用している場面カットは劇場版[前編][後編]のものです

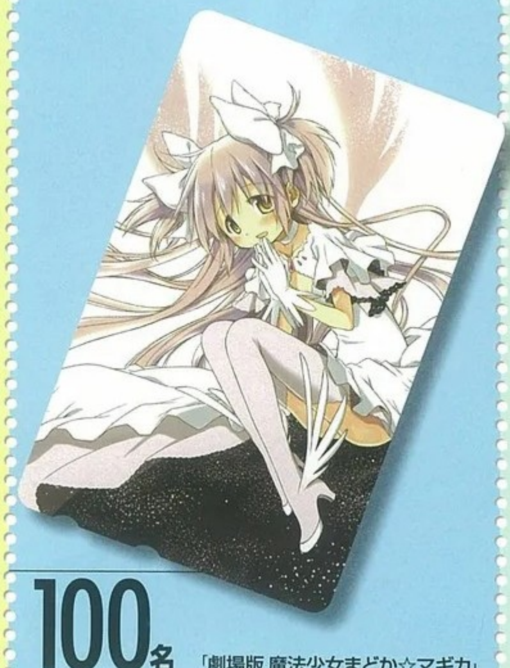
PRESENT

［プレゼント］

特製表紙 イラスト図書カード

A

本誌の表紙を彩る美麗イラストを図書カードにして100名に☆



100名

「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ」

サイン色紙

まどから主要キャラクターたちの声を演じるキャスト６人と、スタッフ陣から激レアなサイン色紙が到着！

イチオシ **B**



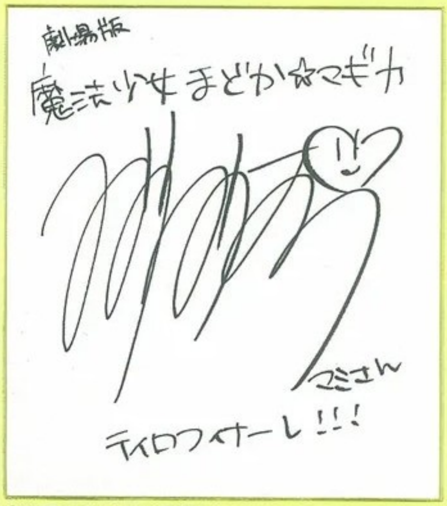
②斎藤千和（暁美ほむら役）



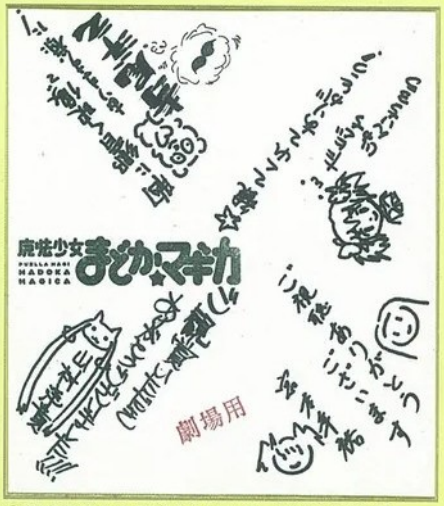
①悠木碧（鹿目まどか役）



④喜多村英梨（美樹さやか役）



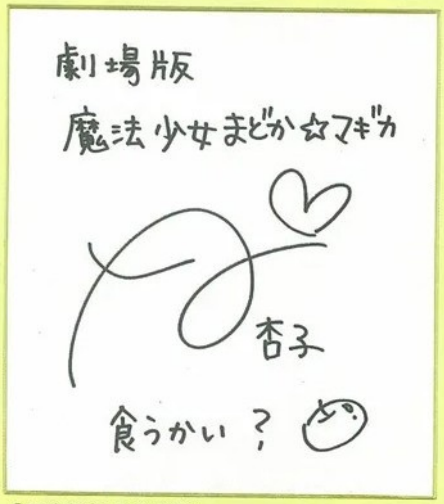
③水橋かおり（巴マミ役）



⑦宮本幸裕&寺尾洋之&谷口淳一郎&山村洋貴



⑥加藤英美里（キュゥべえ役）



⑤野中藍（佐倉杏子役）

各1名



読者プレゼントにつきましては、第三者への譲渡、譲渡申出、オークション出品等を固く禁止させていただくことを応募の条件とさせていただきます。この条件に違反した場合には、当選を取り消し、プレゼント品の返還または価格賠償等を請求させていただきます。プレゼントに応募いただいた段階で、条件に同意していただいたものとさせていただきます。何卒、ご了承のうえ、ご応募いただきますよう、お願い申し上げます。



応募方法
本誌付属のアンケートはがきに住所・氏名（ふりがなも）・性別・年齢・職業（または学年）・電話番号・メールアドレスと希望賞品のアルファベット（複数あるものは番号も）と賞品名を明記し、50円切手をはって応募してください。締切りは'12年12月31日㈪（当日消印有効）、当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

G

5名



シナリオ本「魔法少女まどか☆マギカ The Beginning Story」

魔法少女たちの始まりから終わりまで、「魔法少女まどか☆マギカ」シナリオを完全収録したシナリオ本を5名に

C

魔法少女まどか☆マギカ ゴムひも付マスコット2 4種セット

魔女たちが愛らしいゴムひも付マスコットになってプライズに登場！　全4種類をセットにして1名に

提供:バンプレスト
WEB ► http://www.prizebp.jp/

1名





CRANEKING

H

SQ
CRANEKING

1名



魔法少女まどか☆マギカ SQフィギュア～巴マミ～

プライズで展開中の巴マミのフィギュアが到着。足をクロスさせた美しい立ち姿は必見

提供:バンプレスト
WEB ► http://www.prizebp.jp/

E



非売品 ポストカードセット

これまで限定配布されてきたポストカードを3種セットにして5名に☆



5名



D

劇場版「魔法少女まどか☆マギカ」ストラップ 5種セット

まどかたちの変身後のソウルジェムやコスチュームをイメージしたストラップが、全国アニメイトにて発売中。全5種類をセットにして3名に

提供:ムービック
WEB ► http://www.movic.jp/

3名



I

魔法少女まどか☆マギカ キュゥべえ フェイスクッション

キュゥべえの顔がインパクト大のクッション。キュゥべえに寄り添ってみる？

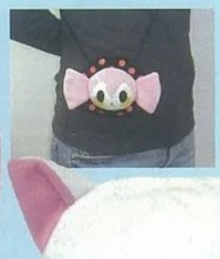
提供:キャラアニ
WEB ► http://www.chara-ani.com/

1名



F





魔法少女まどか☆マギカ ネックポーチ 2種セット

斜め掛けができるコンパクトなサイズのネックポーチ。「キュゥべえ」と「お菓子の魔女」の2種をセットで2名に

提供:キャラアニ
WEB ► http://www.chara-ani.com/

2名



Newtype® Special
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA THE MOVIE
月刊ニュータイプ12月号増刊
ニュータイプ スペシャル 劇場版 魔法少女まどか☆マギカ
第28巻第19号 2012年10月26日発行・発売
発行人 新名 新 編集人 古林英明 編集長 水野 寛
発行／(株)角川書店 発売／(株)角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店
定価950円
本体905円



雑誌 07010-12
Ⓛ2012.12.24
4910070101223
00905

印刷／大日本印刷株式会社